生日快乐 Windows Phone平台回首与展望

游戏有限、圈钱无限 浅析DLC的圈钱史

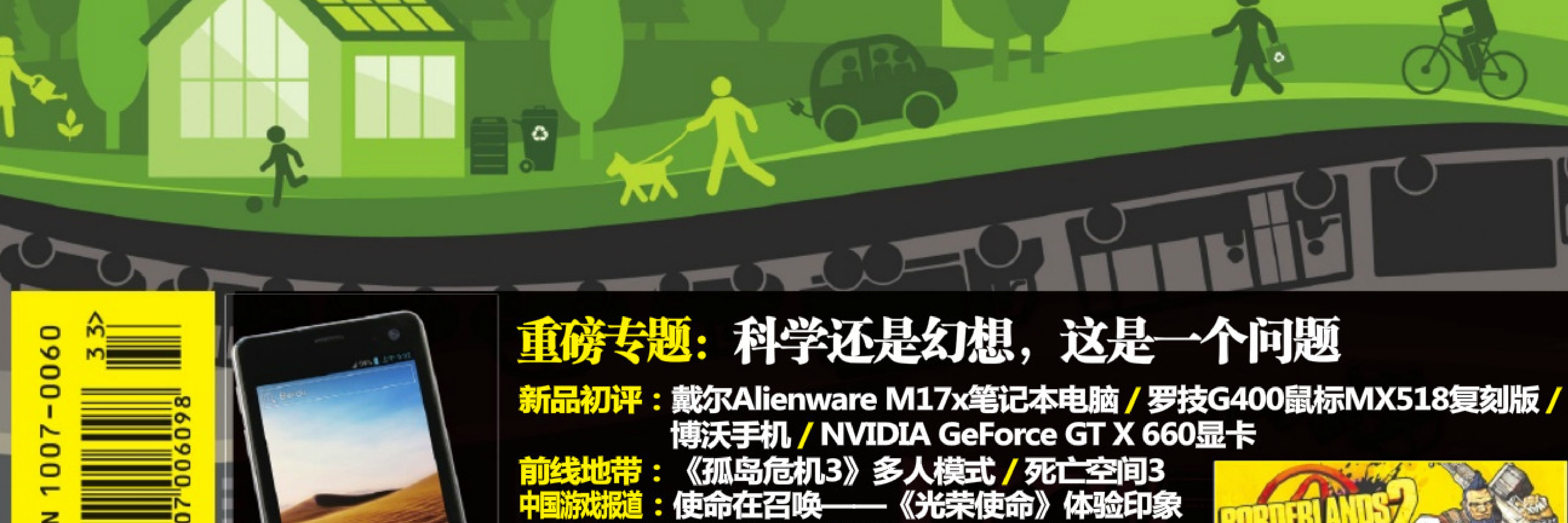
11月下 本期特惠价 ¥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第422期

大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择





ISSN 1007-0060

重磅专题：科学还是幻想，这是一个问题



本期强档攻略
无主之地2


修真世界
XZSJ.11408.COM
一剑之辄 再见修仙
壹 人气小说 作者亲自操刀策划
贰 画面为王 媲美客户端级大作
叁 云端技术 读取时间敬请无视
肆 庞大玩法 武器卍解娘宠养成
XZSJ.11408.COM

重点推荐

P18 特别策划
变废为宝
——数码产品再利用



如今各种数码产品的更新换代很快，每个人手中都有一些淘汰下来的电子玩具。这一次就让我们来看看如何发挥这些设备的余热吧！

P45 应用聚焦
生日快乐
——Windows Phone平台回首与展望



从发布至今WP平台已走过了第二个年头。本期笔者将带您回顾Windows Phone风风雨雨的成长历程，展望令人期待的新时代。

P95 攻城略地
无主之地2



这是一款会叫人着迷的游戏，与前作相比在AI上的进步提升了游戏性，同时各种特殊的枪械属性还能带给玩家不断探索的乐趣。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
重　庆	鄢　兴	湖　北	方肇临
安　徽	叶瀚文	吉　林	苏东阳
江　苏	陈　鸣	四　川	唐俊哲
广　西	周　苗	北　京	赵经博
北　京	张亚楠	重　庆	谭凯文
浙　江	施灿平	重　庆	杨　爽
四　川	徐　靖	上　海	周　超
浙　江	沈嘉迪	湖　南	李　敏
吉　林	李天琦	北　京	卢中凯
湖　北	严晨曦	上　海	王翰苗



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个



精英部队
ELITE FORCES
2012 现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合天下
九合游戏
9hgame.com
VIN

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

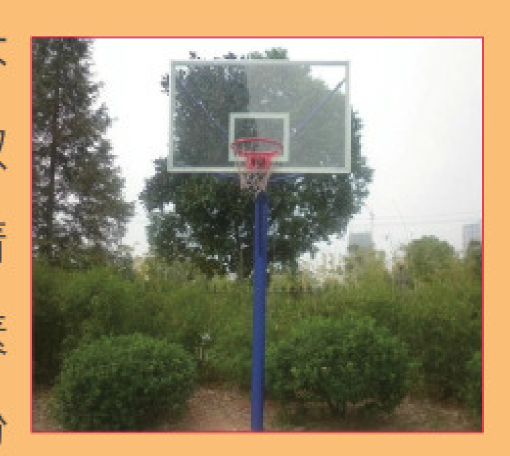
执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢
本期责编 郑弢
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年11月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



转眼已是寒霜降，编辑部里却一点也不清凉，各位小编埋头改稿，努力校对，争取在日落西山之前完成本期的任务，免得顶着入夜那逼人的寒气回家。天气转冷之后，素日里已经习惯骑自行车回家的几位小编也纷纷加强了自己的装备以应对晚间的猎猎寒风。手套、围巾和帽子是最为基本的三件套，穿得厚实一点多少可以抵御户外的寒风，但包裹得严严实实骑车回家难免捂出一身热汗，要是不小心的话就会感冒。

其实不光是骑车回家，在秋冬季节剧烈运动之后大家都要注意及时换下被汗水浸湿的衣裤，尤其是全棉的贴身衣物由于吸湿性好，会把人体的汗水都吸到衣服上，又因其透气性不够好，水分蒸发慢，湿透的衣服贴在皮肤上会吸走皮肤表面的热量，不及时换下将极易着凉。

当然这并不是说小编不提倡秋冬季节的运动。国庆期间小编回家乡的时候就与物业沟通在小区里安置了一个篮球架。还真别说，有了这么一个篮球架之后，平时安静的小区顿时就热闹起来。可见有时候并不是大家懒得动，如果有相应的活动场地，再约上三五好友，相信大家都不是宅居一族。少坐一站车，多走一段路，在各位翻看本期杂志让思维活动的同时，也不要忘了让自己的手脚和身体多多活动啊。

本期责编：一丝blue

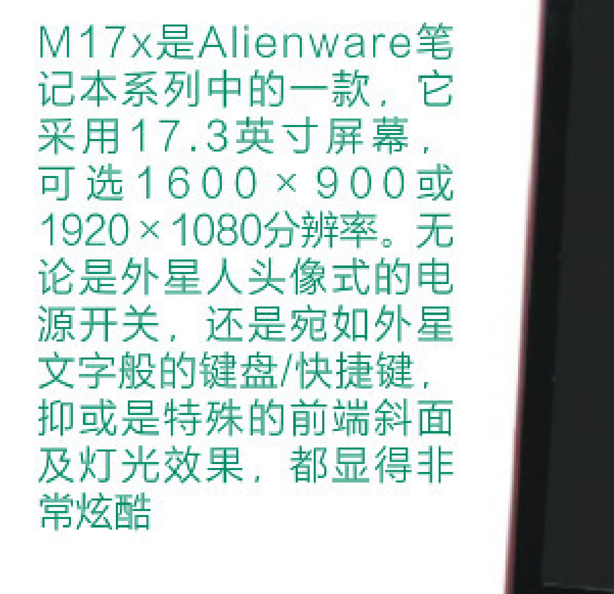
移动游戏霸主
戴尔Alienware M17x笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

戴尔旗下的Alienware外星人是非常受玩家关注的游戏PC品牌，在Intel和NVIDIA都推出新一代产品后，Alienware系列电脑当然也进行了一次相应的升级。新Alienware包括台式机和笔记本电脑，它们除硬件配置升级之外，在软件和外部设计方面也出现了一些新亮点。



M17x有黑、红两种外壳色彩可选，均采用肤质涂层，手感舒适，顶盖上的外星人头像同样带有灯光效果，加上其硬朗的折线轮廓，即使是从使用者对面看过来，识别度也很高



M17x是Alienware笔记本系列中的一款，它采用17.3英寸屏幕，可选1600×900或1920×1080分辨率。无论是外星人头像式的电源开关，还是宛如外星文字般的键盘/快捷键，抑或是特殊的前端斜面及灯光效果，都显得非常炫酷



物理按键与触摸式结合的快捷键，以明显的光条分割，无论是视觉效果、辨识度还是操控舒适度都很不错





底面后部有大面积的透气孔，与尾部排风口和风扇配合，可提升散热效果。镶嵌在这里的金属铭牌更是个性化的体现，其中还有虚拟的“外星文字”，如在网站订购，千万别忘了自定义铭牌内容



键盘、触控板、前端装饰灯、电源灯都可自行设置色彩，键盘区还分为多个区域，可分别设置不同色彩

宽大的侧面让接口排布更加宽松，扩展线缆和安装设备时很方便，并增加了一些少见的接口，例如HDMI输入、S/P DIF音频接口，耳机麦克风的独立和共用两种接口。右侧带有可选蓝光及DVD刻录机的吸入式光驱

栏目编辑/晶合实验室/poplab@popsoft.com.cn 美术编辑/晶冰

主要配置	
项目	参数
处理器	Intel第三代智能酷睿i7-3820QM@2.7GHz，睿频3.7GHz（可选3630QM等）
内存	16GB DDR3 1600（4GB×4，可选8GB、32GB）
显示屏	17.3英寸（分辨率1920×1080，可选1600×900或120Hz刷新率）
硬盘	1TB （5400rpm，可选SSD或SSD Raid）
显卡	NVIDIA GeForce GTX 675M（2GB显存，可选660M、680M）+Intel HD Graphics 3000核芯显卡
无线连接	802.11b/g/n、蓝牙4.0
光驱	吸入式DVD刻录机（可选蓝光光驱）
接口及扩展	4×USB 3.0、USB/eSATA、HDMI输出、HDMI输入、mini DisplayPort、VGA、千兆以太网、耳机、麦克风、耳麦合一接口、S/P DIF接口、多合一读卡器
输入设备	全尺寸键盘及数字小键盘，多点触控板
摄像头	210万像素摄像头
重量	4.46kg。旅行重量5.46kg
操作系统	64位Windows 7家庭高级版（可选旗舰版）

测试成绩表		
项目	子项	得分
3DMark 11	Entry总分	E5664
	Performance总分	P3546
3DMark Vantage	High总分	H10533
	High GPU	9573
	Extreme总分	X7235
CINEBench 11.5	OpenGL	51.08fps
	CPU	6.92pts
生化危机5	1920×1080 最高画质	189.0fps
	1920×1080 最高画质，抗锯齿设置C16XQ	76.5fps
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080默认画质	42.1fps
	1280×720 默认画质	84.4fps
潜行者COP	白天（1920×1080最高画质，SSOA默认设置）	94.4fps
失落星球2	1920×1080默认画质	37.0fps
	1920×1080中等画质	53.5fps
	1280×720默认画质	53.7fps
战地3，室内场景	1920×1080中等画质	55fps
PCMark 7	PCMark总分	3321
Fritz Chess Mark	8线程	13017千步/秒
wPrime*	8线程	338.022秒
MediaCoder*	NV显卡加速	69秒

注*：此项得分越低越好，其他得分均为越高越好

Alienware M17x的处理器、显卡、内存、硬盘、屏幕、光驱、操作系统等软硬件配置都有多种选择，需要注意的是，零售市场上有些型号的配置并未出现在官方网站上，例如我们样品配置中的处理器、显卡等。

很显然，厚重的M17x便携性并不算好，电池续航能力更是只有1个多小时（高负载状态），只能说是可以移动使用而已。在测试中我们保留其自带软件，仅关闭自动更新和病毒监控等会影响评测进程的软件。

在外星人系列最拿手的游戏方面，Alienware M17x有些测试成绩甚至超过了搭载GeForce GTX 660的高端台式机平台，其他的项目也至少接近GTX 650的水平，可在全高清分辨率和高画质下流畅运行几乎所有的DX9/10大作，还可设置高倍全屏抗锯齿以提升画面精细度。DX11游戏则可在全高清分辨率中等画质，或在720p高清分辨率和高画质下获得很不错的帧速。

当然其配置的高端处理器和大容量内存等也拥有强大的办公和影音应用能力，更偏向于这方面能力的用户，可考虑降低显卡配置，采用蓝光光驱、SSD硬盘等更高配置。视频用户应该会对其扬声器的响亮及音质、立体声效果感到满意，它同时支持THX环绕声、S/P DIF接口输出等功能，并可通过软件进行调节。

在高负载运行时，M17x的散热系统有一定的噪声，好在噪声频率不高，很容易被游戏音效遮盖。室温18℃的情况下，这款产品的右侧排风口温度可达50℃，左侧略低，好在散热口设计和材质有一定的隔温效果，因此排风口周边的外壳温度只有42℃，底部大部分区域温度都在36℃以下，低于人的体温，如果可承受其重量的话，短时间膝上操作没有问题，键盘面的温度最高处只有30℃，也不会造成不适。



音频设置软件



自带备份工具

总结：

这是一款性能强大的笔记本电脑，既可作为中高端玩家的移动游戏平台，也完全可替代家用台式机进行影音娱乐、日常办公和其他各种软件操作。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商：戴尔（Dell）
上市状态：已上市
参考价格：16999元起（样品配置售价2.5万元左右）
附件：电源适配器等
咨询电话：800-858-0888（在线销售）
推荐用户：希望能在移动平台上玩转高端游戏的玩家
相似产品：Terrans Force X711 675 38、华硕G75YI361VW-BL等

利刃重铸
罗技G400鼠标MX518复刻版

■晶合实验室 青山

罗技MX518是一款深受玩家喜爱的游戏鼠标，以至于在升级版G400推出后，还是有众多玩家放弃更高的指标而选择外形更炫的MX518，因此罗技又推出了采用MX518复刻外形的G400鼠标。

G400的新外形（右上）相比于标准版（左下）显然要炫得多，由于按键配置和形状都没有变化，所以复刻版其实可看作是换芯的MX518

从这一角度可以看到G400的一体式左右按键，滚轮键前后的DPI切换与还原键、侧面的前进/后退键，还有侧面的肤质涂层，拇指部位的凹陷等，这些已成为罗技游戏鼠标的标准配置和设计

安装罗技SetPoint程序后，G400所有的按键和DPI设置都可自定义，并可保存为配置文件，便于直接调用，它也内置了很多游戏的预设配置，在安装时会自动搜索支持的游戏



底部的聚四氟乙烯底脚让移动更顺畅，其面积也相当大，可保证底面的稳定平衡，且更加耐磨

G400手感舒适、移动流畅、重量适中，按键及滚轮的回弹力、阻尼感都很清晰。它拥有3600DPI的高分辨率和1毫秒的刷新速率，在安装官方程序之前或调到最快速度时，光标会在屏幕上高速地“飞行”，玩战略游戏时可快速转移滚动战场地图。在团体混战或FPS中，只需轻点中央的DPI转换键，就能马上调节到较低的速度，再加上新光学引擎更稳定的响应比和低误差，可进行精准的定位或指向。

总结：

G400鼠标MX518复刻版同时拥有G400的高性能与MX518的炫外形，近期罗技还与《使命召唤》和360商城合作提供了豪华套包，对关注游戏体验和喜欢这款游戏的用户来说，是性价比很高的选择。P





炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
参考价格： 239元
附件： 说明书等
咨询电话： 800-820-0338（技术支持）
推荐用户： 中端游戏玩家
相似产品： 罗技MX518、雷蛇炼狱蝰蛇DeathAdder等

智能手机新形态
博沃手机

■晶合实验室 魔之左手



博沃手机正面是方正造型与圆角的结合，黑色外壳沉稳低调，4.5英寸屏幕的分辨1280×720，支持5点触控，前置130万像素摄像头支持720p高清摄像。它采用屏幕虚拟按键，所以正面没有设置物理按键，全部覆盖防刮擦玻璃，还有一定防水能力

博沃手机是一个很新的品牌，但其出品厂商博沃科技却是一家有实力的核心技术解决方案提供商，这款手机则是他们进军“互联网智能终端”市场的第一款产品。我们发现博沃对手机的定义与传统厂商有很大差别，该公司丰富的技术经验会带给我们怎样的产品呢？





博沃手机的侧边框架采用航空铝镁合金，闪亮而醒目，是整体黑色调的最大点缀，由于机身轻薄（10.9mm，134g），且机壳向后方收敛，所以按键、耳机接口都有些偏向后方



其后盖较为圆润，上部的1300万像素摄像头及LED补光灯组件非常显眼，下部带有扬声器开口，顶部麦克风可用于降噪分析



这款手机支持GSM/WCDMA网络标准SIM卡以及Micro SD卡扩展，1800mAh电池可提供30小时左右的正常使用时间（剩余15%电量）



作为一款定位于“摄交”手机的产品，除微博等内置社交工具外，拍照记录能力也是博沃手机最大的卖点之一，其背部主摄像头采用BSI背照式二代感光元件，支持1080p全高清摄像、7张快速连拍、边录边拍等功能，28mm广角F2.4光圈镜头提供了较大的拍摄范围及不错的低光照拍摄效果。它可从解锁画面直接进入拍照功能，随时拍照记录并进行网络分享

博沃手机配置1.5GHz双核TI OMAP4460处理器，1GB内存，内置16GB ROM，采用Android 4.0.4系统，其安兔兔测试成绩在6600分以上，在双核手机中处于中高水平，内置PowerVR SGX540显示核心可提供较好的3D游戏能力，能满足目前常见3D手游的需求。

总结：

作为国产高端手机新势力，博沃手机功能齐全、工作稳定、性能较高且外形较为轻薄，说明设计团队拥有出色的能力，希望今后能看到他们更多的作品。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 博沃（bovo）
上市状态： 已上市
参考价格： 2499元
附件： 说明书、充电器、充电/数据连线等
咨询电话： 400-801-5150（客服热线）
推荐用户： 喜爱拍照社交的手机用户
相似产品： 索尼Xperia TX、HTC One S等

主流游戏终结者
NVIDIA GeForce GTX 660显卡

■晶合实验室 魔之左手





PCB板并非全长型

随着开普勒（Kepler）核心在市场各价位的全面铺开，660/650/640等产品接踵而至，其中GeForce GTX 660位于1500元左右这一国内玩家最关注的价位，成为很多人从开普勒核心推出之后就翘首企盼的产品。

从正面看，GTX 660的公版为全长卡，拥有巨大的封闭式散热系统和尾部涡轮风扇，不过从背部看，会发现它其实和GTX 670一样，PCB板比散热系统短得多，且PCB上元件密度与级别都不算太高，因此成本比GTX 680等真正的全长卡低得多。

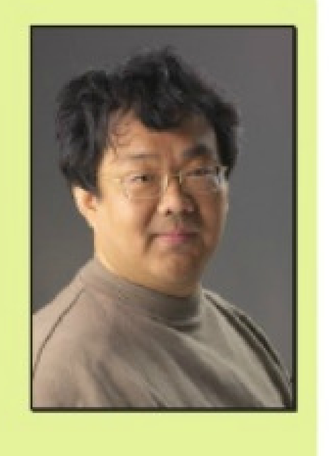
GeForce GTX 660采用GK106核心，与GTX 660 Ti不同，反而和GTX 650 Ti为同一核心，可支持DirectX 11.1和SM5.0、OpenCL等标准。它拥有960个CUDA核心，核心频率980MHz，Boost频率1033MHz；其显存位宽192bit，采用2GB GDDR5显存，等效频率6008MHz，显存带宽为144.2GB/s。它采用6针辅助供电口，支持SLI双显卡互联，提供了双DVI、HDMI和DisplayPort接口，可同时连接多显示器。

我们的测试平台采用AMD A10-5800K处理器、A85X主板、双通道8GB金士顿DDR3 1866内存和希捷Barracuda 1TB硬盘。操作系统为64位中文Windows 7旗舰版+SP1，安装主板和显卡最新驱动程序。

从测试结果看，GTX 660已完全可在1080p全高清分辨率和较高画质下，流畅运行各种最新的DirectX 11游戏大作，即使是绚丽如天堂引擎或优化效果并不好的移植游戏《失落星球2》都可获得80fps左右的平均帧速，稍早的DirectX 11游戏“潜行者COP”，平均帧速甚至达到了100fps以上。至

测试项目	项目（设置）	GeForce GTX 660
3DMark 11	总分（Performance）	P5579
	总分（Extreme）	X2139
3DMark Vantage	总分（High）	H14745
	GPU（High）	15906
CINEBench 11.5	OpenGL	45.15fps
街霸4	1920×1080 最高画质	209.07fps
	1920×1080 最高画质，抗锯齿设置C16XQ	137.37fps
生化危机5	1920×1080 最高画质	125.4fps
	1920×1080 最高画质，抗锯齿设置C16XQ	101.8fps
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080默认画质	78.3fps
潜行者COP	白天（1920×1080最高画质，SSOA默认设置）	105.0fps
失落星球2	1280×720默认画质	100.3fps
	1920×1080默认画质	76.8fps
战地3，室内场景	1920×1080默认画质	88fps
Furmark	折磨显卡模式	79℃





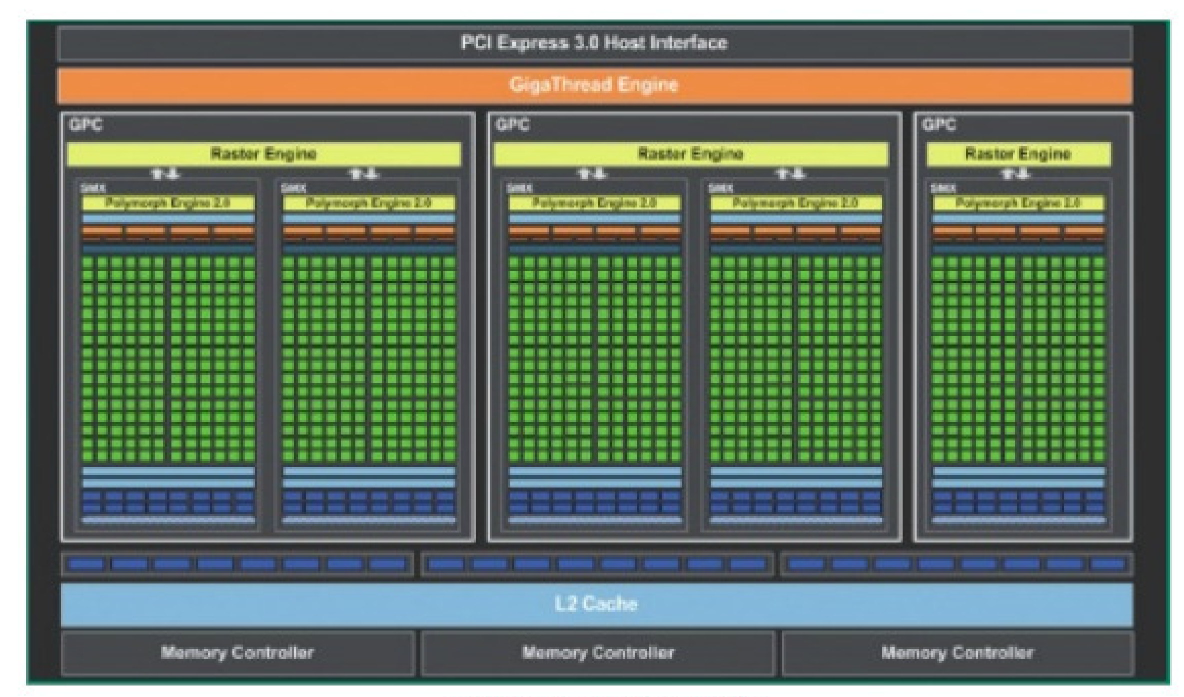
完全可满足中高端玩家需求的游戏显卡，全高清分辨率下，可应付目前所有已上市的游戏大作。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★

厂商： NVIDIA（英伟达）
上市状态： 已上市
参考价格： 1699元左右
附件： 显卡厂商自订
咨询电话： 无
推荐用户： 中高端游戏玩家
相似产品： GeForce GTX 650 Ti、Radeon HD 7850

于DirectX 9/10游戏和各种3D网游，则可放心地使用全高清分辨率和最高画质设置，并开启4倍以上的全屏抗锯齿，仍可获得接近100fps的帧速。虽然3DMark测试成绩略低一些，但在大部分实际游戏测试中，这款显卡的成绩都超过了对手同价位产品。从CINEBench等图形测试中也可以看出，GTX 660的专业3D制图能力较弱，更偏向于DirectX游戏应用。

在测试中，这款显卡的最高功耗达到140W，最高核心温度也达到了79℃，不过风扇一直未达到最高转速，噪声并不明显，背部也未见明显升温，相信显卡厂商在对风扇和散热系统进行更好的匹配后，能获得更好的温度及静音效果。



GTX 660核心架构

新平台强力搭档
金士顿骇客神条Predator DDR3 2400内存

■晶合实验室 魔之左手

DDR3内存统治整个PC平台已有很长时间，但内存技术并非停滞不前，Intel和AMD的新平台已将支持的内存频率提升到了1600MHz和1866MHz，两者的不锁屏处理器也均选择超外频的方式，超频时内存频率要随之提升才能发挥最大功效。另外这些新平台要为处理器内置的显示单元提供显存，也需要更高的内存带宽，因此高频内存是它们最好的搭档，DDR3 1866、2133，甚至是2400都已逐渐成为DIY用户关注的目标，金士顿骇客神条Predator就是其中最新的成员。

Predator是金士顿骇客神条（HyperX）系列中速度最快的产品，频率覆盖1600MHz到2666MHz，总容量8GB～32GB，全部为双条或四条套装。它们采用的新型散热片更大，形状更复杂，可大幅提升散热能力，不仅提高了高频稳定性，也有助于延长使用寿命。Predator内存全部支持XMP技术，在新的主板上可直接识别预设的多组频率、延迟信息。

我们测试的样品为DDR3 2400的8GB套装（4GB×2），产品组成双通道，测试平台采用AMD A10-5800K处理器、技嘉A85X主板、希捷Barracuda 1TB硬盘。操作系统为64位中文Windows 7旗舰版+SP1，安装主板和显卡最新驱动程序。

在新一代平台旺盛的带宽需求下，即使处理器不超频，骇客神条Predator也可提供更强的性能，不过进一步提升至DDR3 2400后，系统性能提升幅度要小得多，这一频率更适合超频系统。金士顿为骇客神条Predator提供了终身保固服务，为超频用户解决了后顾之忧。

项目	设置/项目	DDR3 1866	DDR3 2133
PCMark Vantage	PCMark总分	15153	15858
PCMark7	PCMark总分	4056	4141
CINEBENCH 11.5	CPU	3.30pts	5.52pts
Fritz Chess Benchmark	4线程	6880千步/秒	6894千步/秒
wPrime*	4线程	550.167秒	524.163秒
3DMark Vantage	Performance总分	P6113	P6356
	GPU	5361	3265
3DMark11	Entry总分	E2686	E2777

注*：此项目得分数字越低越好，其他均为越高越好



新平台最强的内存搭档之一，让处理器与外界的数据交换更加高速流畅。



炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：金士顿（Kingston）
上市状态：已上市
参考价格：699元（2×4GB）
附件：质保说明书
咨询电话：800-810-1972（技术支持）
推荐用户：高端DIYer，超频用户
相似产品：海盗船、威刚等品牌高频内存

科学还是幻想，这是一个问题
——量子通讯、无线输电及其他……



■本刊编辑部 海参崴渔夫

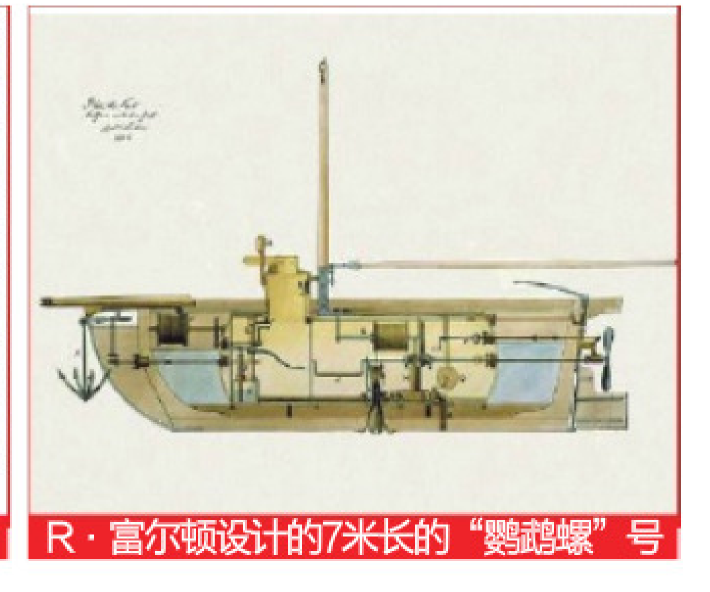
你知道世界上第一艘潜艇是如何发明出来的吗？我不知道，但是我看过《海底两万里》，那真是一部棒极了的小说，140年前能让大腹便便扎着领结的绅士们叹为观止，140年后也能让窝在教室里的少年就着午后阳光读得心摇神驰。在我上小学的时候，我一直坚定地认为，是凡尔纳先在科幻小说里预言了潜艇，然后人类才发明了潜艇——我不知道现在还有没有人跟当时的我持同样的念头，总之，那时候在我心中凡尔纳简直就是个预言师的形象。当然啦，时代不同，“流行文化”也就不同，现在再问这个问题，可能就是其他一些“旧貌焕新颜”的老家伙了，“达芬奇弄出了第一艘潜艇！”只能算是一个常规答案，没准还会有“当然是尼古拉·特斯拉！”的高呼呢。

在凡尔纳设想出《海底两万里》中的那艘潜艇“鹦鹉螺”号之前，人类造出过潜艇吗？那艘神奇的“鹦鹉螺”号后来完全变成现实了吗？今天下午阳光甚好，端着一杯茶也颇得闲空，我决定就这两个问题查查资料。得益于这个时代已经显得稀松平常的光纤通讯网络，我很快找到了明确的答案。1，有；2，没有。

《海底两万里》发表于1866年，书中尼摩船长的“鹦鹉螺”号立足于当时的科学却又超出当时的技术。在小说发表以前，人类已经制造出了能在水下航行的舰艇，只不过基本上都由人力驱动。小说发表近90年后，美国制造出世界上第一艘核潜艇，也命名为“鹦鹉螺”号。到1958年，这艘美国海军的“鹦鹉螺”号，终于在书本外首次实现了尼摩船长带领“鹦鹉螺”号从水下穿越北极冰层的壮举。

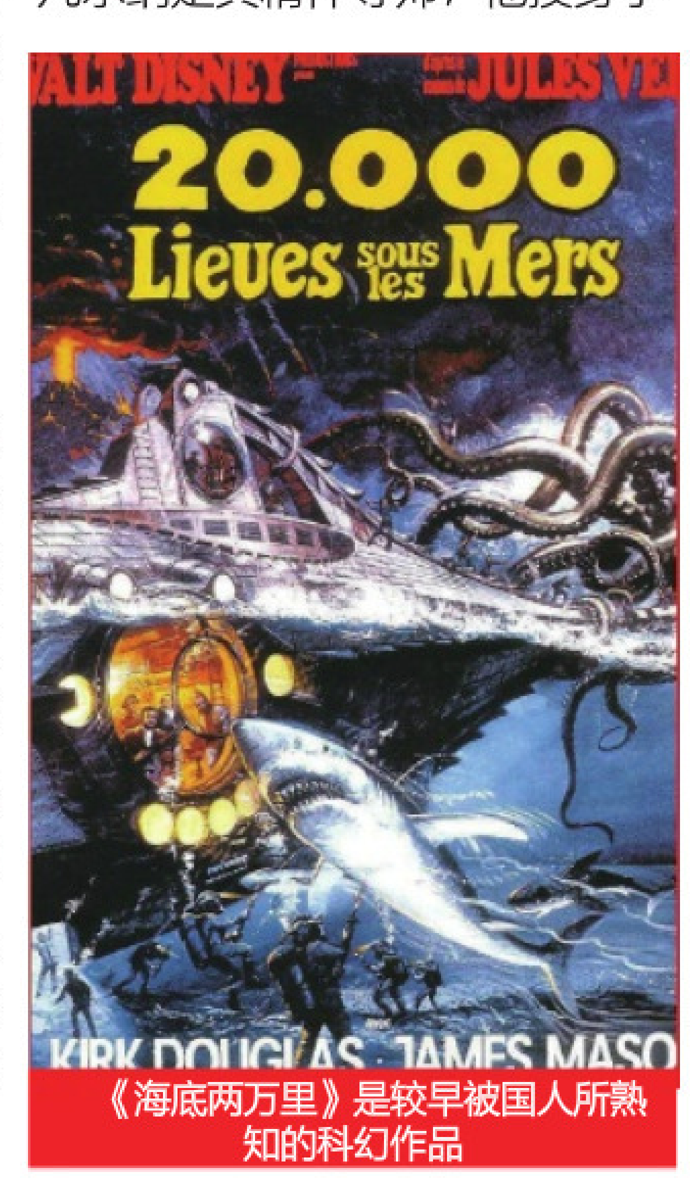


西蒙莱克纪念邮票


R·富尔顿设计的7米长的“鹦鹉螺”号

“Nautilus”（鹦鹉螺）是一个拗口但似乎颇受欢迎的单词，至少有3艘潜艇以“鹦鹉螺”命名，除了前面提到的两艘，早在1801年美国人R·富尔顿就手工制作了一艘7米长的铜壳“鹦鹉螺”号潜艇，在水面上它以风帆为动力，到了水下则以手摇螺旋桨前进。尼摩船长那艘70米长的“鹦鹉螺”号是电动的，但它是通过直接提取海水中的氯化钠来发电，这样一来，除了换气，它几乎可以不限时潜航，无论是出于技术上还是成本上的考虑，这种“准无限动力”至今都没能实现。在《海底两万里》发表前后的一段时间里，人们尝试过研制蒸汽动力潜艇和内燃机潜艇，但效果均不理想，到了19世纪末，蓄电池与内燃机双动力推进的结构终于才基本稳定下来。值得一提的是，研制出首艘可以在公海航行的现代潜艇的美国发明家，西蒙·莱克，自述儒勒·凡尔纳是其精神导师，他投身于这个事业是直接受了《海底两万里》的影响，因此自己虽然造出了上百艘军事用途的潜艇，但理想却是探险、抢救与经商……

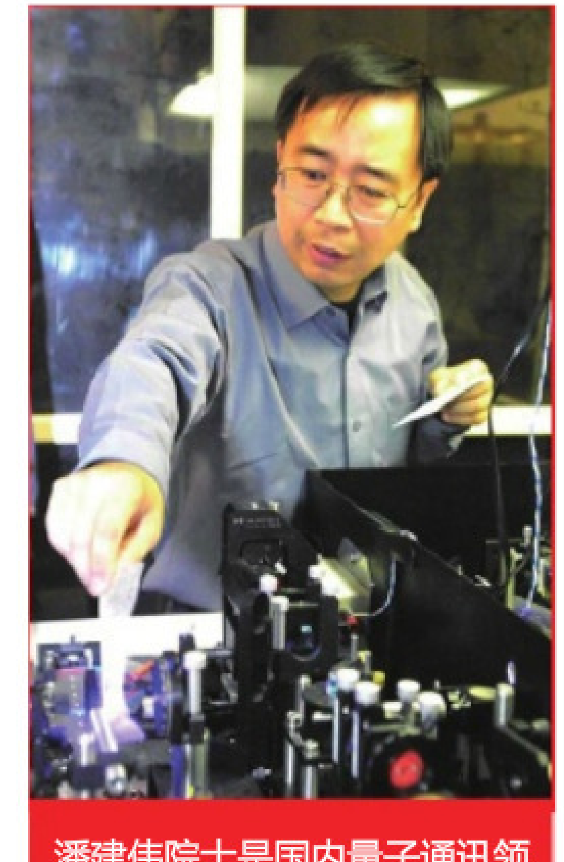
你看，真实的情况远比“争第一”要复杂得多，也有趣得多。科幻与现实在潜艇这个“小”话题上交织前进而又各有妙处。科学幻想是一个神奇的复合词，它既跟随又繁荣着自19世纪以来自然科学的突飞猛进，从经典力学、经典电磁学的那个时代一路走来，直到量子物理和相对论构筑的今天。



《海底两万里》是较早被国人所熟知的科幻作品

量子通讯，难以逾越的基础理论障碍

凡尔纳可以详细地描述一艘电动潜艇的诸多技术细节，但却很难想象出一艘核潜艇，因为在19世纪60年代，别说核裂变技术了，就连电子和元素的放射性都没被认识呢——这其实表明了科学幻想与科学现实之间的一个常见规律：基础理论托举却又制约着科幻的翅膀。详细来说，任何科技成就的实现，必然经历了从基础理论到技术应用两个关卡，而硬一点的科幻经常是在尊重基础理论的前提下进行技术层面的设想。以“鹦鹉螺”号潜艇为例，对电磁效应这个物理规律的研究就是基础理论，而制造出电动机就是技术应用。



潘建伟院士是国内量子通讯领域的科研带头人，在其团队的努力下，中国有望在2015年发射全球首颗量子通讯卫星

近代物理的重要标志是电磁学，它是凡尔纳那个时代的明星，而到了今天现代物理学的基石则是相对论和量子力学，科幻作品当然要跟进。相对论，尤其是从狭义相对论中引申出来的关于光速与时间旅行的话题，在今天的科幻文艺中已经泛滥了；而量子力学，一方面过于反直观——比如那莫名其妙不死不活的薛定谔的猫，另一方面“观察导致坍缩”“以概率形式存在”这些内容又非常不“唯物主义”，其存在本身就显得很科幻——甚至很怪力乱神。

然而，“量子通讯”这个词在今年的新闻媒体上曝光率很高。2012年8月9日，中科大教授、中科院院士潘建伟领导的研究小组在《自然》杂志上发表了一组研究成果——他们在海拔3200米的青海湖上，利用量子通讯技术实现了97公里远的“自由空间量子态隐形传输”。在累计4个小时的时间内，研究人员以量子态隐形传输（Quantum Teleportation）的方式向97公里外成功传输1100多个光量子态，并且达到了80.49%的保真度。这是首次通过地基实验坚实地证明了基于卫星的全球量子通信网络的可行性。然而仅仅过了不到一个月，中国科研人员保持的记录就被打破，9月6日，奥地利物理学家安东·泽林格领导的一支国际小组成功地在加那利群岛的两个岛屿——拉帕尔玛岛和特纳利夫岛间实现量子态传输，距离达到143公里。

量子通讯？看过国内目前最优秀的科幻作家刘慈欣写的《三体》的朋友可能都会觉得比较耳熟，那不是三体人制造的智子所使用的技术吗？

“量子态隐形传输”这个名词就更引人遐想了。你是说摆脱海盗、开始跃迁（这应该是EVE中的一艘采矿飞船……），还是“发送我吧，斯科特”（Beam me up，Scotty！《星际迷航》从1966年就开始玩瞬间传送了）？

从某种意义上讲，潘建伟和泽林格的量子态隐形传输，与《星际迷航》和《三体》里的量子通讯甚至瞬间传送有着共同的理论基础——量子纠缠（quantum entanglement）。

刘慈欣在《三体》里描述的“智子”，其特性就依赖于量子纠缠理论。“智子”其实是一个原子核里的两颗成对的质子，它们被改造成了超级计算机，一颗留在三体人手里，另一颗被发往4光年外的地球搞破坏……它们之间可以即时互动，打个比方，三体人手里的智子A顺时针自旋，那么地球上的智子B就是逆时针自旋，而当A变成逆时针自旋了，B就会立刻变成顺时针自旋……注意是“立刻”，不是“迅如闪电”，这个距离即使是光也要跑4年呢。两个智子具有这种联动，它们处于量子纠缠状态。

稍有常识的地球人都明白4光年的距离意味着什么。从地球到火星有1.2亿公里，差不多是400光秒，假设火星与地球之间存在一条光纤网络，那么这一头在盖尔陨坑基地里开吊车的男孩儿在QQ上打“在吗”，得过将近一刻钟才能收到那一头女孩儿的回复“呵呵”。请相信，女孩儿绝对不是有意怠慢，她在收到男孩儿讯息的瞬间就回复了。但要是让两个处于量子纠缠态中的量子分隔1.2亿公里，分隔4光年，甚至分隔600光年——随便什么距离都行，一个扰动了另一个立刻就会有反应，所以这是一种超越世俗爱情直接达到心灵感应境界的力量，这种特性当然很让人吃惊了，如果非要从地球人的视角来形容的话，那就是快，太快了，比光速还快。

量子纠缠在1935年由爱因斯坦等人以一种找茬的方式提出，到1982年却被实验所证实，这不仅掀起了科学领域的轩然大波，哲学、宗教上的许多人士们也坐不住了，有的忧心忡忡，有的弹冠相庆，还有的抓紧传教——当然，最激动的可能还是科幻作家和编剧，因为量子纠缠具有超距性，他们笔下的星际联邦银河帝国终于有了相对坚实的基础，而且跨光年的爱恋终于不必再写成悲剧了。无论是对于科幻题材的游戏影视文学作品，还是接下来人类必然要进行的漫漫太空征程，量子通讯都是星际航行中必需的技术储备。在这一点上，科学的发展直接给科幻夯了一个不够深但也看得见的根基，而科幻在某种程度上则延伸了科学的触手。



《星际迷航》系列已经有了四十多年历史，它在拍摄新剧的时候，有时也会将新的科技成果代入进去或做修正——比如海森堡补偿器

量子纠缠，从悖论到证实

量子纠缠的发现——或者说提出，大致源于1935年爱因斯坦、波多尔斯基和罗森3位学界大牛在美国《物理评论》第47期上共同发表的论文——《能认为量子力学对物理实在的描述是完备的吗？》。从标题就能看出，他们在质疑量子力学（准确的描述是"哥本哈根学派的量子力学"）的完备性。为了证明这一点，他们在文中假想了一个理想状态下的量子自旋实验，然后根据玻尔等人的理论推导出了一个悖论（或称佯谬）——即后来非常著名的以三人姓氏首字母命名的EPR悖论。

量子纠缠态实际上就是这个悖论的矛盾点：一个粒子向外分裂出AB两个自旋相反的粒子（可以理解为来自于同一个原子核的两个质子，它们之间会遵循一定的运动规则），不管它们相距多远——就算是600光年吧——两个粒子之间都会保持着一种关联性，当A为正时B一定为反，A为反时B一定为正。粒子的状态是如何决定的呢？根据量子物理理论，它们在被观测时的一刹那发生坍缩确定状态，结果是随机的。但无论如何，就像前面提到的，当观测到A为正时就可以百分之百地确定B一定为反，因为这两个粒子之间存在着无视空间距离的关联，一个被扰动时另一个必然会发生相应的变化——这就是两个特定粒子之间存在的量子纠缠。

关键点就在"无视空间距离的关联"，即使相隔600光年也可以瞬间联动，完全无视相对论里光速的限制。你看，这多荒谬，这怎么可能呢？用一个通俗但并不一定严谨的比方，就是爱因斯坦党人向玻尔党人开炮，说根据你们的理论居然能推导出太阳从西边出来！情况是如此显而易见，以至于爱因斯坦完全可以叼上烟斗微笑着问一句：无芳，你对此事怎么看？

玻尔大吃一惊，赶忙接招，立刻就在《物理评论》第48期上发表论文反驳，不过此时他的想象力也还没无边到直接拍胸脯说"太阳就是从西边出来！"，他找了"测量仪器和客体实在具有不可分性"这个角度，对EPR实在性判据中关于"不对体系进行任何干扰"的说法提出了异议，也就是通过否定EPR论证的前提来否定EPR实验的悖论性质。

围绕EPR悖论的争论你来我往，好不热闹——并渐入佳境，为量子物理拓宽了不少道路。爱因斯坦拒绝承认这种"幽灵般的联动"，但在玻尔眼中哥本哈根学派的量子力学完备自洽，幽灵联动就幽灵联动呗——从惯常眼光来看这分明是一种"老子没错，要错也是这个世界错了"的霸气。现代理论物理学家常常戏称EPR悖论是物理学的一个"不稳定因素"，它证明我们今天的物理学理论在某个基础上存在着矛盾，要么它会被某种新的理论所解释，要么它会给现代物理学致命一击。实际上，这就是宏观世界和微观世界缺乏一个统一理论——描述宏观世界物理规律的模型没法应用到微观上，微观模型放到宏观层面就完全是"怪力乱神"，可是宏观与微观又确确实实地并存于这个世界！

科学这种原则有一个优点，那就是往往不会"文无第一"，更不会陷入比谁喉咙大的无聊场面，科学是实证主义的，当一个理论被实验所证明的时候，你不服也得服——你要是真不服那也只能是死命盯着实验过程在细节上挑错，而不是耍赖、无视或诡辩。

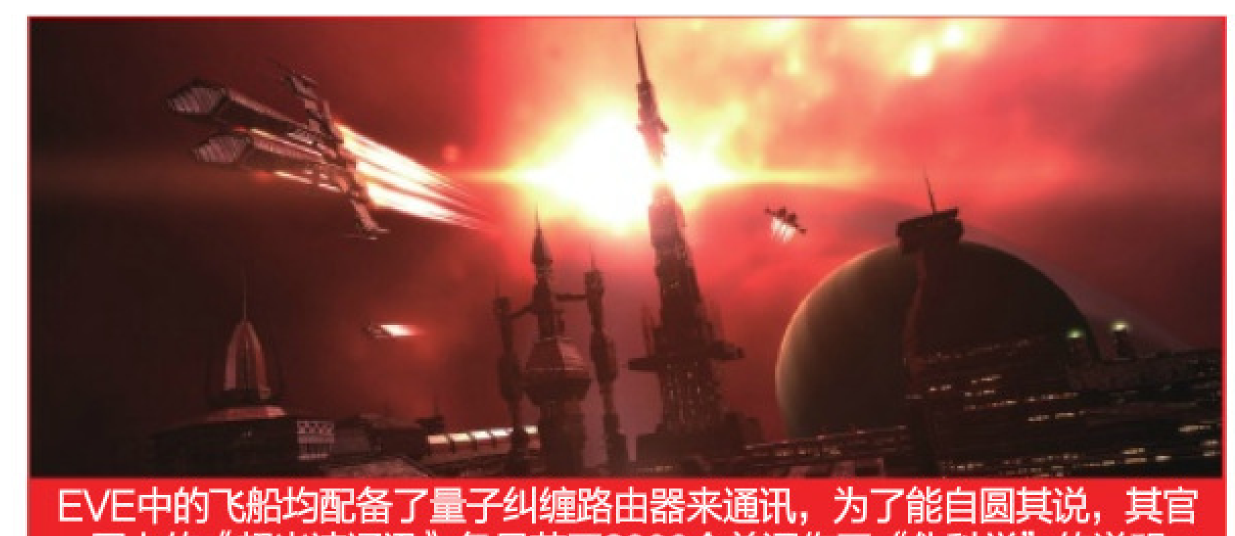
随着时代的进步，EPR悖论中爱因斯坦等3人提出的理想实验在技术上终于可以去做了，各位学术大牛可以吃一颗金嗓子喉宝，然后静观实验结果——只可惜爱因斯坦和玻尔此时已经去世几十年了。1982年，量子纠缠现象被法国物理学家艾伦·爱斯派克特（Alain Aspect）的一系列实验所证明，再之后世界各大实验室纷纷独立证实出相同的结果，关于量子纠缠态"是否存在"的争论，就此尘埃落定——至少在量子的世界中，太阳从西边出来了。

《星际迷航》比《星球大战》硬不少，《三体》又比《星际迷航》硬一点，现在让我们退出游戏，关掉大屏幕，放下小说书，认真地讨论讨论——能不能造出个"企业"号，或者至少是缩水版的"智子通讯器"出来。

答案是，不能。至少现在看不见可能性。因为它们在利用了一个基础理论的同时，违背了另一个基础理论。具体来说，它们利用了量子纠缠效应中的"超距关联"，但违背了量子力学中重要的海森堡测不准原理。后者通俗来讲（但准确度不高）就是：在微观粒子领域，测量行为本身就是一种扰动，测得越精确，扰动越严重。测都测不准，怎么控制两个量子来传递有效信息？只能鬼画符。

面对这样的现实理论障碍，《星际迷航》一开始是直接无视——反正我故事就是这么编，电影电视剧就是这么拍，你爱看不看——但后来观众基数越来越大，硬伤挑多了也挺伤自尊，于是编剧就弄出个名叫"海森堡补偿器"的道具，当然其技术细节依然无可奉告。

而《三体》则是发挥了可怕的想象力来绕过这堵铁幕，将另一个前沿理论拉进来为量子通讯做垫脚石。之前说到，刘慈欣笔下的"智子"其实是一台用单粒质子制造的超级计算机，而制造这个超级计算机的前提是可以在三维世界的空间里对质子进行多维展开，然后"焊接电路板"之类的工作就变得很常规了，当一颗质子有了如此复杂的内部人工结构甚至"智力"时，测不准原理也就……不知你被绕昏了没有，刘慈欣幻想得不亦乐乎，而你又没法用现有技术条件下的实验去证伪，权当他就是在没人造卫星的战国时代大吹特吹"抟扶摇而上者九万里"的庄子吧……


EVE中的飞船均配备了量子纠缠路由器来通讯，为了能自圆其说，其官网上的《超光速通讯》条目花了2000个单词作了"伪科学"的说明

等等，那今年大量出现的“我国量子通讯世界领先”新闻报道是怎么回事？实际上这种咫尺可待的量子通讯技术，准确地讲应该叫“量子加密通讯”，并未突破海森堡测不准原理。不过……10月9日颁发的2012年诺贝尔物理学奖——“找到了测量和操控单个量子系统的突破性实验方法”——又是怎么回事？海森堡测不准原理的铁幕被掀开了一角？让我们暂时放弃理论上的解释，玻尔曾经说过：“谁不惊异于量子理论，谁就没有理解它。”纵观量子力学的百年历史，太多伟大的物理学者都在其中经历过曲折反复甚至自我否定，量子理论中的不确定性、非连续性、波粒二象性、非定域性，已经大大颠覆了人们对这个实在世界的认知。这些曲折中的心醉神驰并不是只有科学家才能领略，对于那些更具有幻想“能力”的科幻作家及编剧者来说，其迷醉的效力只会更强更大。可以想像，对于2012年诺贝尔物理学奖的这项成就，或许科幻文艺作品的编剧、作家们会率先挖掘出其不可估量的潜力——看，海森堡补偿器！


刘慈欣是国内科幻小说的领军人物，他在《球状闪电》和《三体》中做出了许多量子物理方面的科学幻想

无线输电，技术应用上的困扰

在诸多科幻影视和小说中，广义上的交通（包括物质和信息的传递）和能源是决定文明所处层级的重要标志，因此才有那么多双编剧和作家的眼睛盯着量子通讯，而在能源领域，则分硬渠道和软渠道两种，硬渠道当然就是开发新能源，科幻文艺作品中比较热门的有外星XX矿（一般都会引起地球人对外或内部头破血流的争斗）、反物质（不知为什么这么多人对“湮灭”这个词有好感……）以及可控核聚变（核能听上去有些“古老”，但不必怀疑，核聚变目前还只能炸人），软渠道则是对已应用的能源或能源获取渠道进行的一些设想，比如高效率的生物能、太阳能，至于无线输电，也可以算是软渠道的一种。

相比较真正意义上的量子通讯，无线输电真是项平易近人的技术——它不存在基础理论上的障碍！

电能的无线传输分远距和近距两种，后者早已进入商业应用。最近一次相关话题，就是2012年9月5日发布的诺基亚新手机了。除了开处理器、屏幕、摄像头等传统方面，Lumia920的无线充电功能也被重点宣传——只要将手机放置在“垫子”上即可。诺基亚并不是第一个推出无线充电技术的公司，惠普和夏普曾经推出过无线充电的平板电脑和手机。4年前的IDF2008上，Intel也展示过“无线充电”技术——还当众点亮了一盏没接电线的灯泡，2007年麻省理工学院的研究人员在两米开外点亮了60W灯泡……点灯泡似乎真是一种人民群众喜闻乐见的展示方式，而实际上，摆弄出一些线圈，你自己都能在家里点灯泡，如果不会，还可以上网搜视频教学。近距无线输电基本上都利用的是磁耦合共振原理——在基础理论上都已经属于上个世代了，你完全可以放心大胆地追溯到100多年前扑朔迷离的尼古拉·特斯拉，有关他的众多传说里总有几个是准确的——这也能够说明不仅近距离无线充电已经不是什么新科技，远距离无线输电的技术理论早在上个世纪初就已经提出了设想。

一方面，无线输电比你想象的更现实，另一方面，无线输电比你想象的更科幻。

虽然无线输电技术早已出现，但因为诸多原因，它还没有明显改变我们日常生活的面貌，如果有一天，无线输电被广泛应用，甚至代替了绝大部分电线，那么世界就会呈现出比你想象得更科幻的形态。对于这种心理冲击的描述，科幻文艺作品自然是拿手好戏。例如在《三体2——黑暗森林》里，主人公罗辑刚从冬眠中醒来，对手边的一个杯子显示出浓厚的兴趣，它可以加热或保温液体，但看上去只是一个很普通的玻璃杯，只在底部有“一指厚”的不透明。于是罗辑开始使劲拧杯子底部，然后发现底部与杯子是一体的。这时候他与刚进入的护士之间产生了这样一段对话。



诺基亚的lumia新品，支持无线充电——当然手机与充电底座的距离不能超过2厘米


2008年的IDF上，英特尔点亮了一盏没电线的灯泡

“不要乱动这里的用品，你们还不了解，会有危险的。”

“我想知道它从哪儿充电。”

“充……电？”护士生涩地重复着这个她显然第一次听到的词。

“就是Charge、Recharge。”罗辑提示说，护士仍然迷惑地摇摇头。

“不是充电式的...那里面的电池用完了怎么办呢？”

“电池？”

“就是Battery 呀，你们现在没有电池了吗？”看到护士又摇头，罗辑说，“那这杯子里的电从哪儿来？”

“电？到处都有电啊。”护士很不以为然地说。

“杯子里的电用不完？”

“用不完。”护士点点头说。

“永远用不完？”

“永远用不完，电怎么会用完呢。”

……

我们在日常生活中对各式各样的电线是习以为常的，当然我们对很多无线电子产品也习以为常，我们可以理解电磁炉、手机、无线路由器的工作原理，但高压交流电已经构成了我们日常生活的基础之一，这让人对“卧室里的空气有电”还是会吓一跳——虽然各种各样的电磁波无时无刻不在穿越着我们的身体。

看不见电流，也看不见电线，人很容易会产生错觉——就像罗辑一样发出疑问：“人类真的发明了永动机吗？”好在生活里也不乏像史强那种由敏锐直觉的强人，于是继医院对话之后，学者（非主流的）与警察（也是非主流的）之间又展开了这样一段对话：

大史把烟蒂扔掉，想了想又觉得不妥，就又把扔到草坪上的烟蒂拾起来，扔到不远处的垃圾箱里。

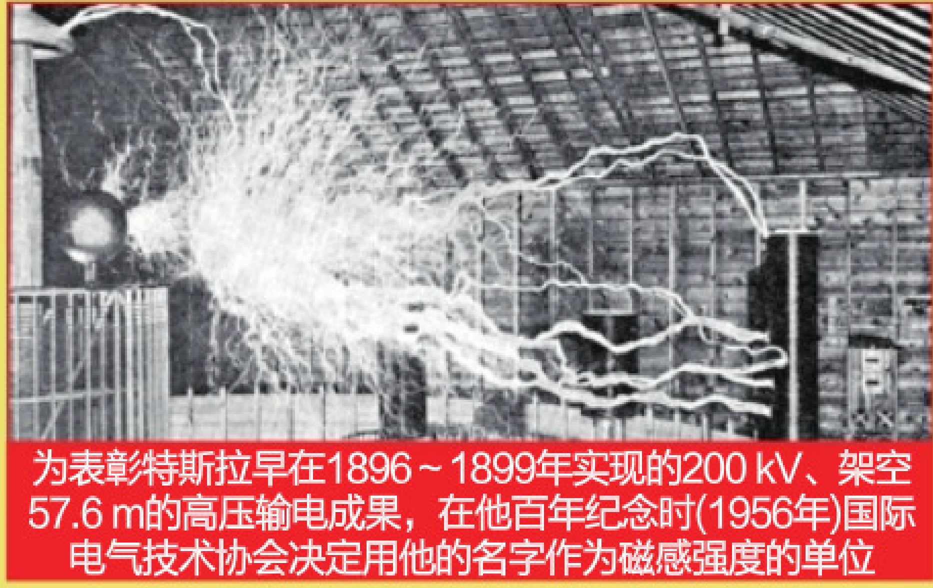
科幻特色科学家，尼古拉·特斯拉

早期远距离无线输电的技术理论，因为与尼古拉·特斯拉这个云遮雾罩的名字绑在一起，今天的人们已经难以分辨其中的虚虚实实。有关尼古拉·特斯拉最著名的一个传说就是关于远距离无线输电的，1889年特斯拉迁往美国科罗拉多泉（Colorado Springs）做高频高压电力实验，到达后不久他向记者说，他正在做将讯号从派克斯峰（附近的一座山峰）送到巴黎的无线传输实验——在那个没有卫星中继的年代光这种设想就非常科幻，无怪乎人们经常认为尼古拉·特斯拉还摆弄出了远距传送装置。尼古拉·特斯拉最显著的成就是在交流电领域，而最炫的成就则是利用共振原理做成的高电压低电流的特斯拉线圈。小型的特斯拉线圈至今仍看不出广泛的应用前景，但确实可以在实验中实现某种意义上的无线输电。这自然与他于1893年在宾夕法尼亚州费城的富兰克林学院所作的演讲中所说的话——“许多年以后，人类的机器可以在宇宙中任何一点获取能量从而驱动机器”相去甚远，但在当时的技术条件下，尼古拉·特斯拉的实验室还是充满了近似魔术的神秘感，并吸引了包括马克·吐温在内的诸多名流前往参观，到了今天，这个塞尔维亚人及他的发明又变成了科幻文艺作品里的常客。



没有特斯拉的发明，就没有“致命魔术”

马克·吐温在特斯拉的实验室，1894年


为表彰特斯拉早在1896~1899年实现的200 kV、架空57.6 m的高压输电成果，在他百年纪念时(1956年)国际电气技术协会决定用他的名字作为磁感强度的单位

在PC游戏《命令与征服》及《红色警戒》的故事背景中，爱因斯坦干预了时间轴，于是导致尼古拉·特斯拉被邀请至苏俄帮助创办新的莫斯科物理科技学院。在那里，他利用特斯拉线圈的技术制造出了磁暴线圈——也就是游戏中的高级防御塔。

克里斯托弗·诺兰于2006拍摄了科幻悬疑电影《致命魔术》，大卫·鲍依饰演的尼古拉·特斯拉在其中是非常关键的角色，电影剧情的发展直接依赖着他及他的发明来展开——特斯拉本想发明的是远距传送装置，但做出的却是复制机，于是魔术师安吉尔每次利用该装置变魔术的时候不得不想方设法杀死自己的复制体，然而到底是本体杀死了复制体，还是复制体杀死了本体？本体与复制体又有什么区别？这种悬疑及影片背后的伦理给观众带来了长久的思考。

从某种意义上说，这种不顾一切甚至罔顾伦理的疯狂劲头，倒也符合现实中终身未娶，毕生致力于科学研究的尼古拉·特斯拉的形象。

（注：本文题头图为塞尔维亚100第纳尔纸币，其上肖像即尼古拉·特斯拉）

“我麻木？是你这知识分子想象得太远了，这技术，其实我们那时就已经有了。”

“你开玩笑吧？”

“要说技术我是不懂，但具体对这事儿多少还是明白一些，因为碰巧我曾使过一种警用窃听器，它不用电池，而且电也像这样用不完，知道是怎么整的吗？从远处发射微波给它供电。现在也就是这么回事儿，供电方式与我们那时不同而已。”

罗辑站住了，呆呆地看了大史半天，又抬头看看空中的飞车，再想想那个电热杯，终于明白了：不过是无线供电而已，电源用微波或其他形式的电磁振荡束发射电能，在一定的空间范围形成供电场，这个范围内的任何用电设备都可以用天线或电磁共振线圈来接收电能。正如大史所说，即使在两个世纪前，这也是一项很普通的技术，之所以在当时没有普遍使用，是因为这种供电方式损耗太大，发射到空间中去的电能只有一小部分被接收使用，大部分都散失了。而在这个时代，由于可控核聚变技术的成熟，能源已经极大地丰富了，无线供电所产生的损耗变得可以接受。


国内外爱好者对特斯拉线圈的热爱是不局限于“电灯泡”的，他们有很多种玩法

……

——摘自刘慈欣《三体2——黑暗森林》

引用的这段科幻小说中的原文，已经比较详细地叙述了远程无线输电的利弊，也很接近于科学事实。与超距量子通讯不同，它不违背基础理论，但是在技术应用上仍旧面临重重障碍，科幻与现实相比存在着细节上的诸多差异。

由阿瑟·克拉克来作尾声

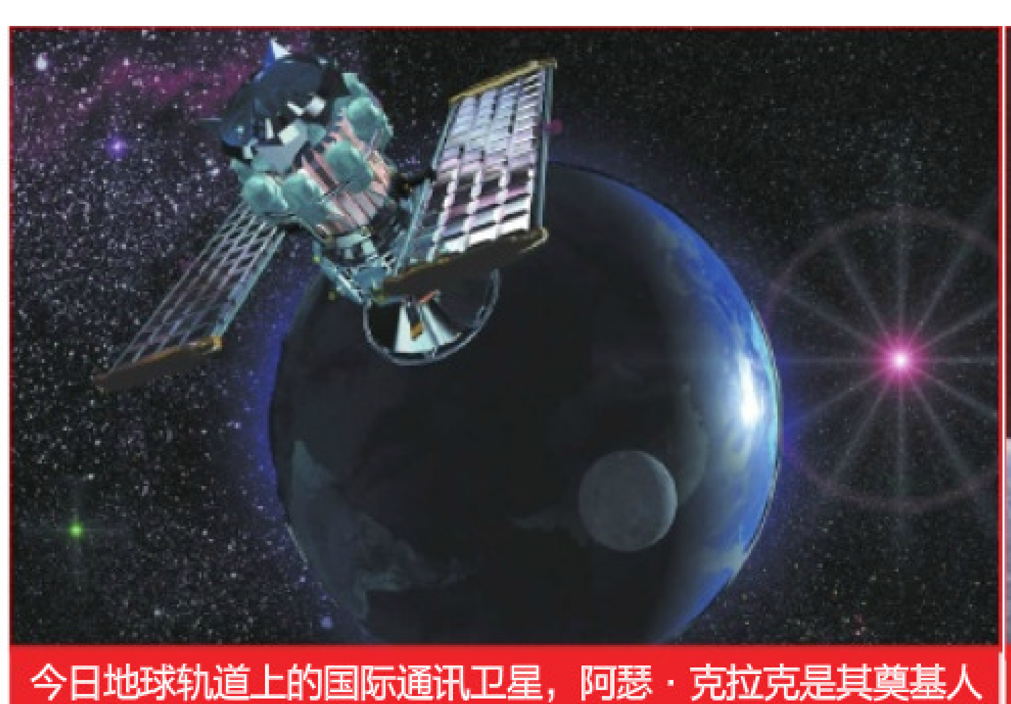
本文开篇就曾提到，现实的基础理论既托举又制约着科幻的翅膀，优秀的科幻作品并不一定要写科技，但优秀的硬科幻作品基本都会遵循“科学基础理论，幻想技术应用”这个原则，从某种角度看这有些介于理论物理学家和工程师之间，但更需要想象力的翅膀。本文多次提及的国内科幻作家刘慈欣，就是山西娘子关电厂的一位计算机工程师。

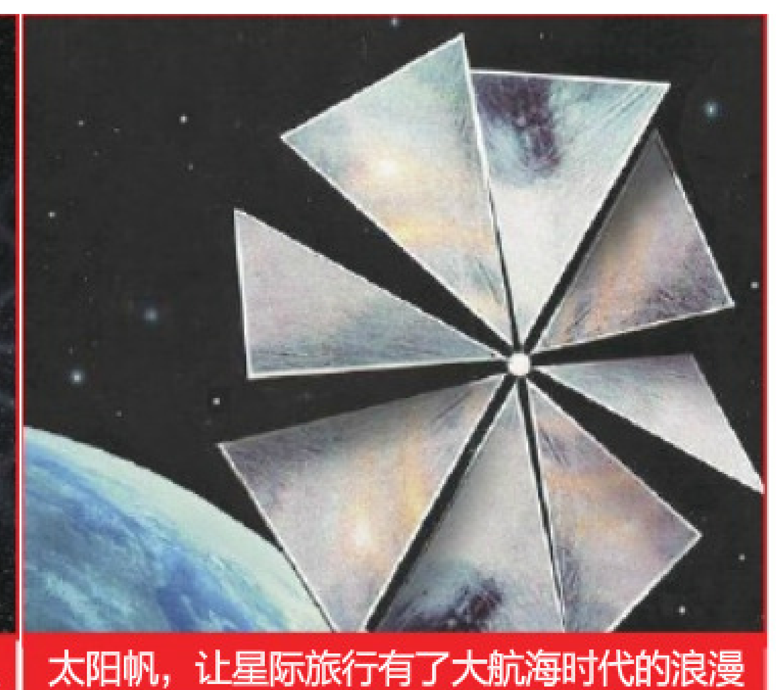
量子即时通信和瞬间传送面临着基础理论的铁幕，无线输电技术则面临着技术应用上的障碍，那么，有没有二者融洽的例子——也就是幻想成真，科幻变科学呢？


阿瑟·克拉克老爷子是20世纪最伟大的科幻作家之一，在科学史上也有着重要地位。晚年定居斯里兰卡，英国皇室派高级专员亲赴授予爵士

当然有，那就是阿瑟·克拉克。他在二战期间参与预警雷达防御系统的研制，有很强的技术背景。他既有《2001太空漫游》《童年的终结》这样极富人文气息与哲思的作品，更有以技术细节丰满，科学内核坚实而著称的太空科幻作品，并确凿指引了诸多科技的发展。1945年，他在《世界无线电》杂志第10期上发表了一篇具有历史意义的文章《地球外的中继——卫星能给出全球范围的无线电覆盖吗？》，详细论述了卫星通信的可行性，这使得他成为国际通讯卫星的奠基人；1964年，其小说《太阳帆船》发表后不久，美国国家航空与航天局（NASA）就立即对利用“太阳风”的可能性着手进行研究，2006年技术试验品宇宙1号发射，虽然与地面失去联系，但太阳帆科研并未因此停步；而其获得1979年科幻文学雨果奖的作品《天堂的喷泉》中，“太空电梯”的设想因21世纪以来纳米材料技术的发展，再次成为科研热门。阿瑟·克拉克的作品，似乎成为了科幻与现实的交汇点。

从文学艺术的角度来看，科幻文艺自然是一座独立而富丽堂皇的宫殿，而从自然科学角度来看，科幻恰似蔓延的藤萝，当自然科学这棵大树越长越高时，它也越攀越高，不仅装饰着大树，也延展着独具魅力的枝叶，经常会伸展得比大树还高，更加引人注目——这就是它们之间奇特的关系。世界上公认的第一部科幻小说，玛丽·雪莱的《弗兰肯斯坦》中，尸块与电流合作，创造出了新的生命——那个时代，近代解剖学与电磁学才刚刚萌芽，人们对新生的科技经常会寄予不一般的期待，而无论这种期待是否会落空，现实与科幻的碰撞，总是能谱写出这个时代最激动人心的奏鸣曲。


今日地球轨道上的国际通讯卫星，阿瑟·克拉克是其奠基人


太阳帆，让星际旅行有了大航海时代的浪漫

变废为宝

数码产品再利用

■策划 本刊编辑部



如今各种数码产品的升级换代速度实在是越来越快，每个人手中都有一些坏掉的或淘汰的电子玩具，你会如何处理它们？

直接丢进垃圾桶还是修修补补再用十年？

送给亲戚朋友还是作为二手货卖给他人？

堆在墙角常年积灰还是DIY变成艺术品？

如果你正在被这些问题所困扰，那么翻开下一页去寻找答案和灵感吧！

导读

老瓶装新酒
旧数码产品如何重新上岗



■北京 七塔

电脑、手机等数码设备年年更新换代，我们的心情可谓喜忧参半。喜的是追逐新产品是一件既时髦又有趣的乐事，忧的则是那些淘汰下来的“老家伙”无处可用，只好扔在一旁等待报废。特别是最近两年的IT市场，台式机、笔记本持续升级，智能手机、平板电脑更是异常火爆，家中的旧数码产品在不知不觉中又积攒了不少。不想卖掉或扔掉它们？那么就要在软件方面发挥想象力，让它们重新上岗，发挥余热！

拿什么拯救你，我的老电脑

消费者购买新电脑的原因其实很简单，有时候是因为某款游戏要求的配置较高，有时候是随着操作系统的更新而进行升级，还有的时候仅仅是为了提升使用感受。被淘汰的电脑一般只有两个命运，一是低价卖掉，二是送给亲朋好友。不过电脑的贬值速度非常快，一套曾经主流配置的电脑，现在的价值或许还不到原价的四分之一，所以卖掉很不划算。然而送人似乎也不太妥当，旧电脑几乎都有各种毛病，让别人用岂不是会添麻烦？因此，最好的选择其实还是经过一番折腾让电脑继续回到前线，陪我们一同战斗（图1）！



每天不知有多少电脑会成为垃圾，它们本可以继续为我们服役，可却“含恨而终”

老电脑或许已经跟不上时代，没法运行比较高端的系统和软件，但在一些传统应用方面，如上网、听歌、玩小游戏等，它们依然可以胜任，在本质上和用新电脑没有什么区别。之所以老电脑会给人一种“可以扔进垃圾箱”的感觉，其实很多时候只是由于使用不当，选择了过于臃肿的系统或软件。下面笔者就从应用软件的角度出发寻找突破口，看看旧电脑如何用出新花样。

1. 台式机篇——选择正确的操作系统

4年前和10年前的电脑都叫旧电脑，可利用价值却大不一样，如果要在上面要花时间折腾，你一定会先掂量一下到底值不值。一般来说，性能越强利用价值越大，可选择的系统和软件也就更多。配置过老的话，就不得不安装最节约资源的软件，能胜任的工作也会十分有限。现在的问题是：我们如何判断一台旧电脑最适合的工作呢？

首先查看处理器和内存，假如这两个配件恰好能满足当前主流操作系统的最低要求（例如Win7要求处理器主频至少为1GHz、内存1GB），那么最适合的操作系统应该选择更古老的WinXP（最低要求为处理器主频233MHz以上，内存128MB）。道理很简单，系统占用的资源越多，留给应用软件的资源就越少，运行时就会感觉不流畅，容易出现“卡”“假死”等问题，所以要以退为进，在牺牲操作系统的功能的同时，会带来更广阔的应用软件的选择空间。同理，假如老电脑的配置非常低，甚至不能满足WinXP的最低要求，那么就应该搭配Linux系统。

【实例1】老电脑用WinXP，办公没问题

笔者有一台2005年左右的台式机，它的处理器是AMD Athlon64 3000+（单核心1.6GHz），内存512MB×2，显卡ATI

Radeon X550。作为曾经的经典配置，这台电脑如今已经无法满足娱乐需求：热门游戏一个玩不了，播放高清也不流畅。不过只要我们选对软件、做好优化，它还可以作为办公机继续使用。

第一步：挑选操作系统

这套台式机配置可以满足Win7的需求，所以选择WinXP会比较合适，除了可以节约系统资源，更重要的是许多企业还在使用老旧的办公定制软件，有些程序无法在Win7下正常运行。安装系统是一件麻烦事，为了节约时间，我们可以下载别人制作好的操作系统，它们多数用Ghost进行了封装（图2）。如果你此前购买了正版系统，可以在安装完成后自行更换序列号。



网上自制的操作系统资源非常多

第二步：安装操作系统

从网上下载的WinXP通常需要刻录到光盘进行安装，如果没有光驱也可以通过U盘，方法是使用UltraISO打开已下载的ISO文件，选择“启动→写入硬盘镜像”，在“硬盘驱动器”的下拉菜单中选择已插入的U盘，最后执行“写入”。完成之后就可以在电脑上通过USB启动引导系统，像使用光盘一样安装操作系统了（图3）。



用UltraISO制作启动U盘非常方便

第三步：优化系统

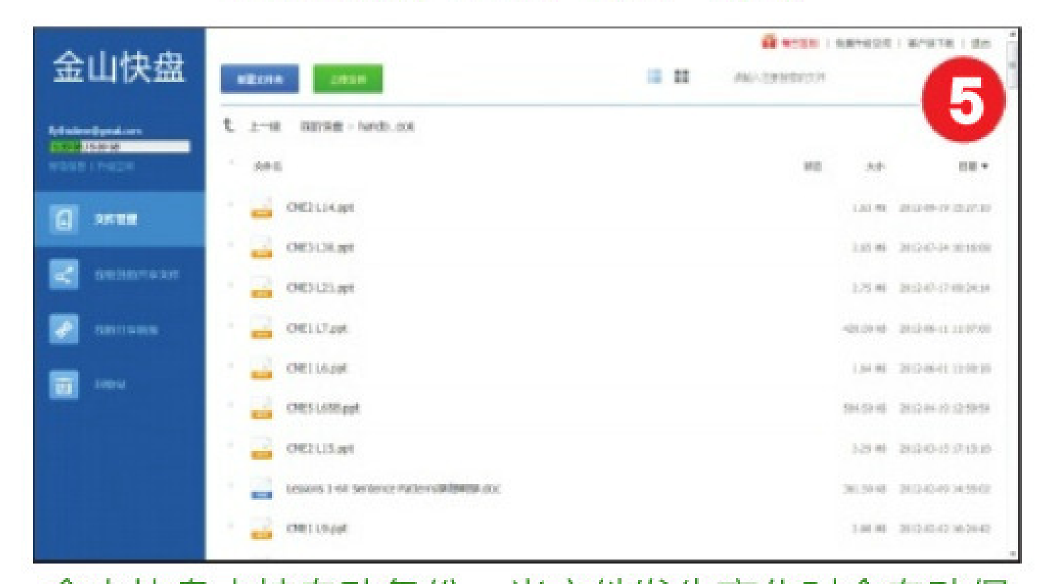
天下没有免费的午餐，自制的Ghost系统大多会安装无用的软件，或将浏览器主页设为某导航网站，更有甚者还会捆绑恶意程序，所以在安装完成后所做的第一件事情，就是要对系统进行全面清理。笔者推荐使用“Windows清理助手”（下载地址：http://www.arswp.com），它可以删除常见的恶意程序，还原被修改的系统设置，是一款优秀的系统辅助工具（图4）。此外还可以配合免费的优化软件“CCleaner”（下载地址：http://www.piriform.com/ccleaner）做一套彻底的“洗礼”，让系统焕然一新。



“Windows清理助手”将软件控制权完全交给用户，不像其他的同类软件那样“流氓”

第四步：保障数据安全

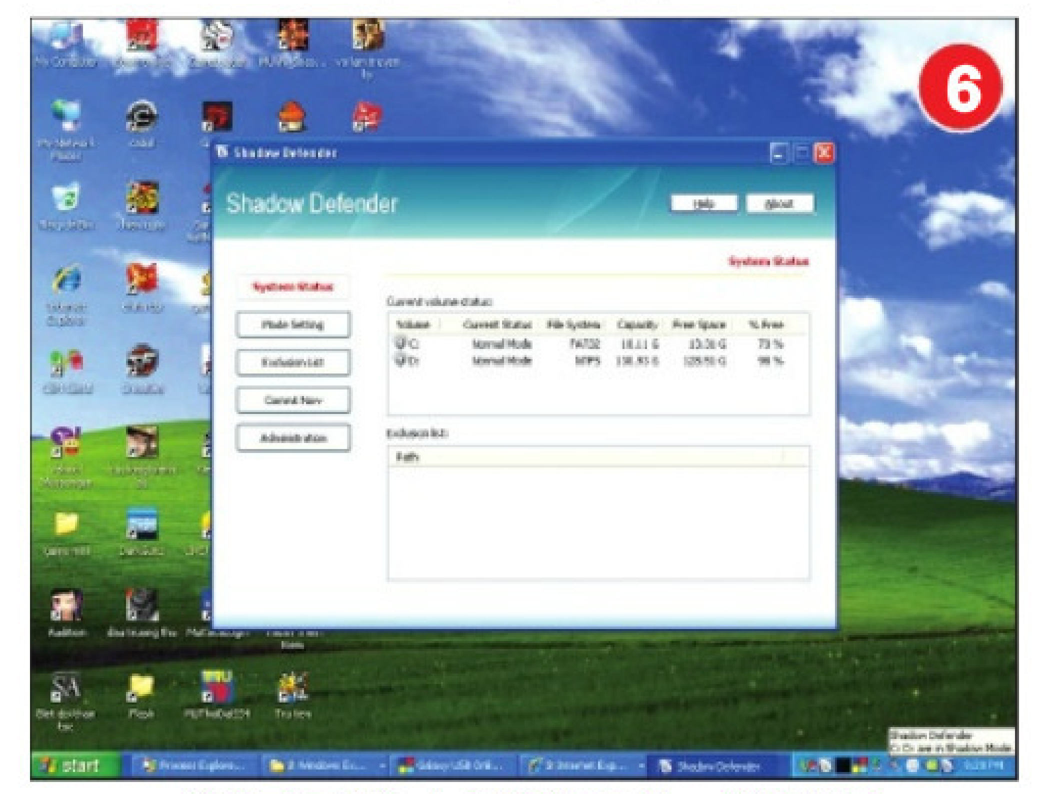
老电脑最容易哪部分出故障？当然是硬盘。既然作为工作机，其中存放的数据就会非常重要，一旦硬盘损坏导致文档丢失，后果是无法想象的。目前硬盘价格居高不下，笔者不建议投入额外的资金，所以最佳的作法是使用网络硬盘替代物理硬盘，如微软的SkyDrive或国内的金山快盘，将重要的数据保存在云端，无须担心本地数据意外丢失（图5）。



金山快盘支持自动备份，当文件发生变化时会自动保存到云端服务器

第五步：防病毒

当老电脑遇到新病毒，会发生怎样的“邂逅”？你可千万别不在乎这种小事，随便安一款杀毒软件来应付。对于配置较低的电脑来说，安装杀毒软件和中病毒这两者对系统的压力简直不分上下，尤其是现在的杀软都是按照主流电脑的配置所设计，运行后经常会占用上百兆内存。以“360杀毒”为例，安装后它还会开启“360安全卫士”“360保险箱”“360手机助手”等稀奇古怪的辅助工具，这些家伙如果个个都要随系统启动，可怜的内存瞬间就会消耗殆尽，使用体验大打折扣。所以笔者推荐使用“影子系统”（Shadow Defender）将系统盘彻底保护起来，每次重启后都会还原到之前的状态，就算中毒也不怕（图6），当然缺点是其他分区依然可能会被病毒感染，其中的利弊还需大家自己衡量。



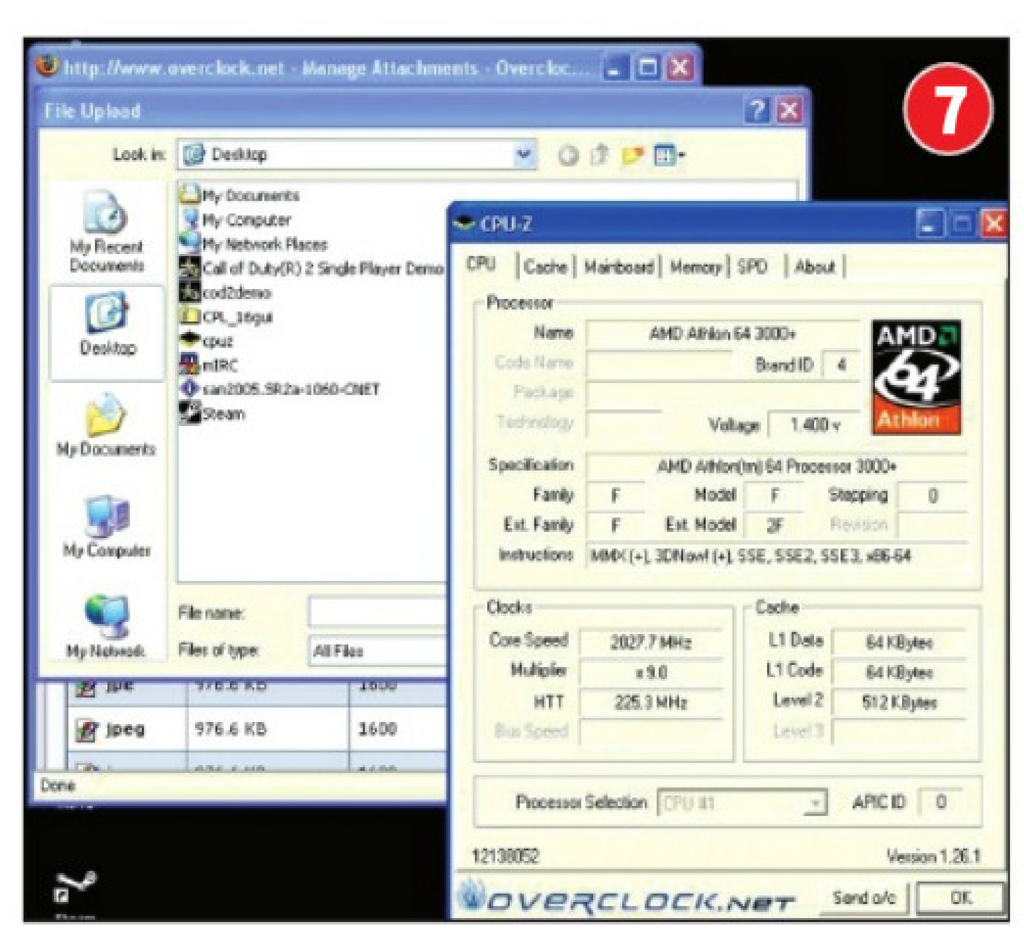
“影子系统”占用资源极低，值得使用

第六步：锦上添花

对于这套配置而言，由于GPU不支持高清视频硬解码，而CPU的软解实力又不济，观看高清视频时可能会出现画面出错、音画不同步等问题。考虑到这台电脑已经服役多年，各个硬件已历经考验，我们不妨大胆

进行超频，看看它还有什么潜力可挖，没准儿就能获得性能的大幅提升。不然仅仅是因为CPU的工作频率慢了那么一点点，就要与很多视频、游戏和软件无缘……是不是很可惜？

超频时最好使用与主板配套的超频软件，在安全性方面具有保障。需要提醒大家的是，超频必然会导致发热量增加，如果处理不当会严重影响系统稳定，所以超频前必须保证散热器工作良好，导热硅脂最好也要更换一次。此外超频的幅度不应过于激进，能够正常使用、满足应用的需求为最佳，贪多只会缩短硬件寿命，得不偿失（图7）。



超频到2GHz，妥妥的

【实例2】老电脑用Linux，上网也不错

如果说7年前的台式机属于“爸爸那一辈儿”的设备，那么内存只有128MB或更少、CPU在Celeron2 733级别以下的电脑就属于“爷爷辈儿”的古董。对于这种配置的电脑，安装WinXP都非常困难，就算能跑起来，速度也会慢得让你抓狂。难道要倒退回Win98？反正笔者是无法接受，况且大部分软件都不再支持这么老的系统。退一步海阔天空，Windows既然玩不转，不是还有Linux嘛，在Linux社区（网址：http://www.linux.org/）可以找到许多可用的Linux发行版，不管配置多低，总有一款适合你。

（1）TinyCoreLinux

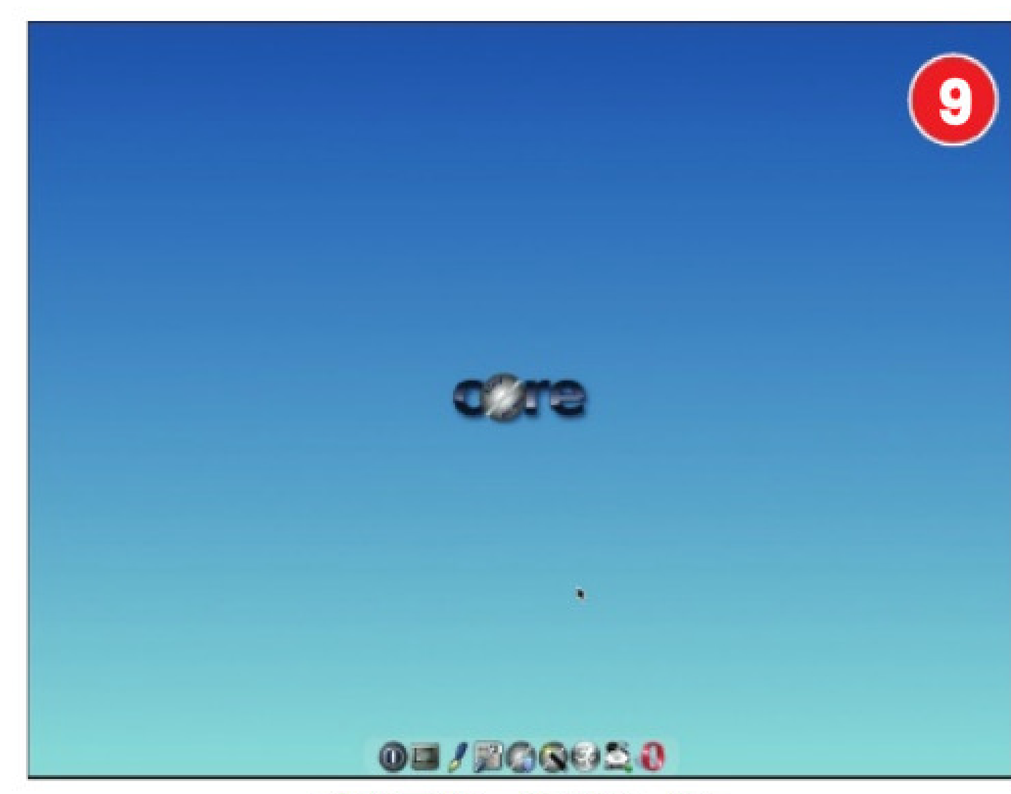
吃得苦中苦，方为人上人！既然我们要在老爷机上玩出些名堂，就要从那些极端的超低配置电脑入手。这些古董历经日月的磨砺，硬盘可能早就不转了，不过依然还有解决的办法，可以选择TinyCoreLinux系统，它是众多Linux发行版之一，身材非常瘦小，仅仅只有10MB左右。其特殊之处还在于不仅对硬件要求极低，而且还能在内存中运行，与之相比WinPE可就是个“大胖子”了。



网页中的英文介绍写明了不同版本间的差别

第一步：下载与安装

在TinyCoreLinux的官方网站上（地址：http://distro.ibiblio.org/tinycorelinux/downloads.html）可以找到其3个版本（图8），分别是“Core”（8MB）“TinyCore”（12MB）和“CorePlus”（64MB）。如果你的电脑使用无线网卡或无线键盘，则必须选择最后一个，否则可以使用12MB的版本。下载完成后可以制作成启动光盘或U盘使用。



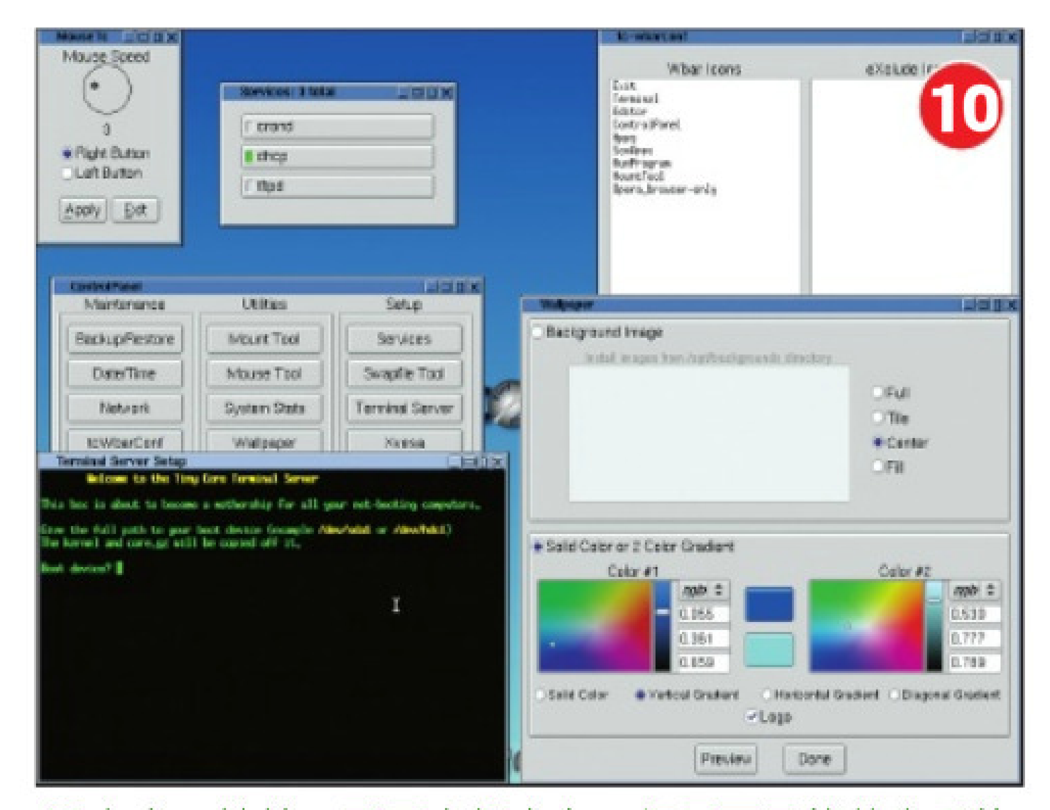
极为干净、简单的桌面

第二步：熟悉基本操作

TinyCoreLinux的口号是“Linux提供的工具包，按照你的模式建设它！”，因此它只提供了操作系统所需的核心内容，其他一切软件都需要在线安装进行扩展。系统启动之后，只会看到干净的桌面和屏幕下方一排类似MacOS的工具图标（图9）。在桌面上点击鼠标会出现一个菜单，其中包括执行软件、新建桌面等内容。

第三步：使用控制面板

点击桌面下方左侧第4个图标进入控制面板（Control Panel），其中集成了系统所有的功能，包括备份/还原系统、设置时间和网络、更改工具栏中的软件以及个性化设置等。查看“服务”（Services）选项，可开启或关闭“CROND”“DHCP”“TFTPD”——没错，只有3个服务，这正是TinyCoreLinux如此小巧的原因之一（图10）。



没有窗口特效，界面也很古老，但只要是能节省系统资源，忍了！

第四步：安装软件

只有操作系统而没有其他软件是毫无意义的。在桌面点击鼠标选择

“应用浏览器”（Appbrowser），之后会弹出一个有些简陋的窗口，其实它就是一个免费的软件商店，可以把需要的程序下载到本地系统中。安装软件时，只需单击“Apps→Cloud（Remote）→Browse”即可先浏览所有软件（图11），选择并点击“Go”就能自动下载安装。是不是比Windows系统方便多啦？

第五步：日常使用

笔者下载了Opera浏览器随便在网上逛了逛，发现打开网页的速度真是如闪电一般，同样配置的电脑如果使用Windows系统，估计网页打开一半就会因为内存不足而卡住（图12）。想看在线视频？可以安装Flash；想玩网页游戏？先安装中文字体。怕麻烦的朋友也可以在Google中搜索由其他爱好者自制的TinyCoreLinux，一般都已内置常用软件，对于各种字体的支持也没问题，而代价就是安装包会增大到100MB左右，可以根据实际情况选择。

（2）Linux Deepin

笔者刚才介绍了极端情况下的解决方案，不过就算是老电脑，也很少有人会寒碜到必须使用TinyCoreLinux的地步。Linux的发行版众多，易用性方面一直都在努力改进，尤其是Ubuntu等知名发行版更是在国内有着极高的人气，许多团队都会进行二次开发，定制出了适合国人使用的Linux中文发行版。如果你的处理器达到了奔腾4级别，内存在512MB以上，而且又玩腻了Windows系统，那么不妨试试Linux Deepin，它在界面、功能上都会给你一种截然不同的新鲜感，说不定还会成为你学习Linux的起点。

第一步：下载安装

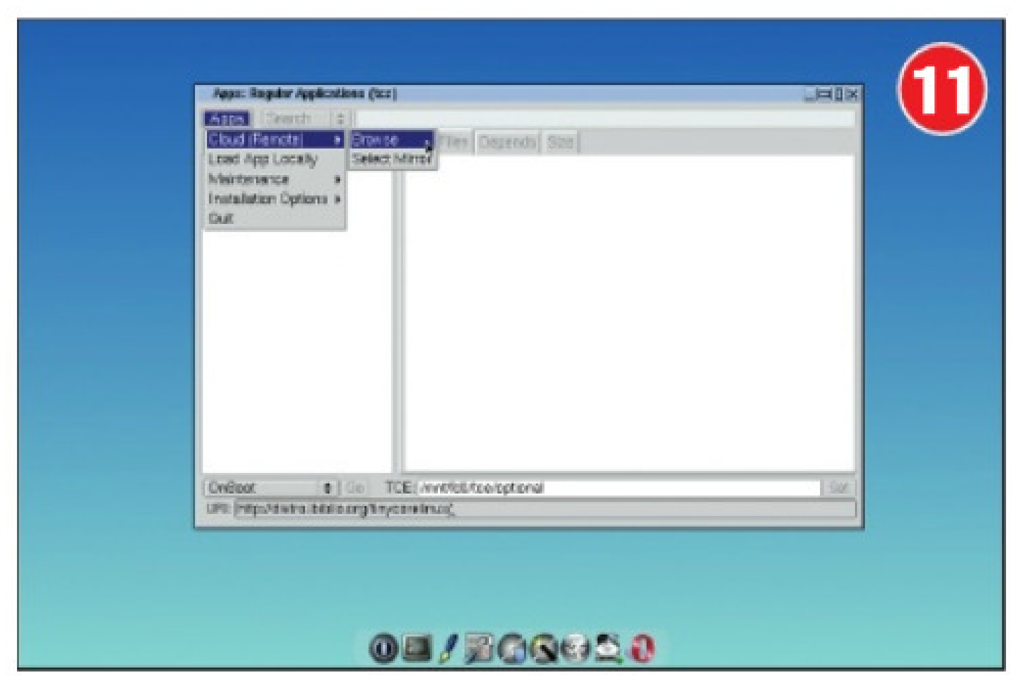
打开Linux Deepin官网（http://www.linuxdeepin.com/）进入下载页面（图13），选择适用于32位系统的ISO文件，大小约为680MB，不过除此之外你还需要至少5GB的硬盘空间。安装过程完全傻瓜化，其间可以勾选相应的选项让系统在安装时自动打补丁。和Ubuntu漫长的下载时间相比，Linux Deepin所花费的时间较短，安装界面也更为友好。

第二步：认识软件商店

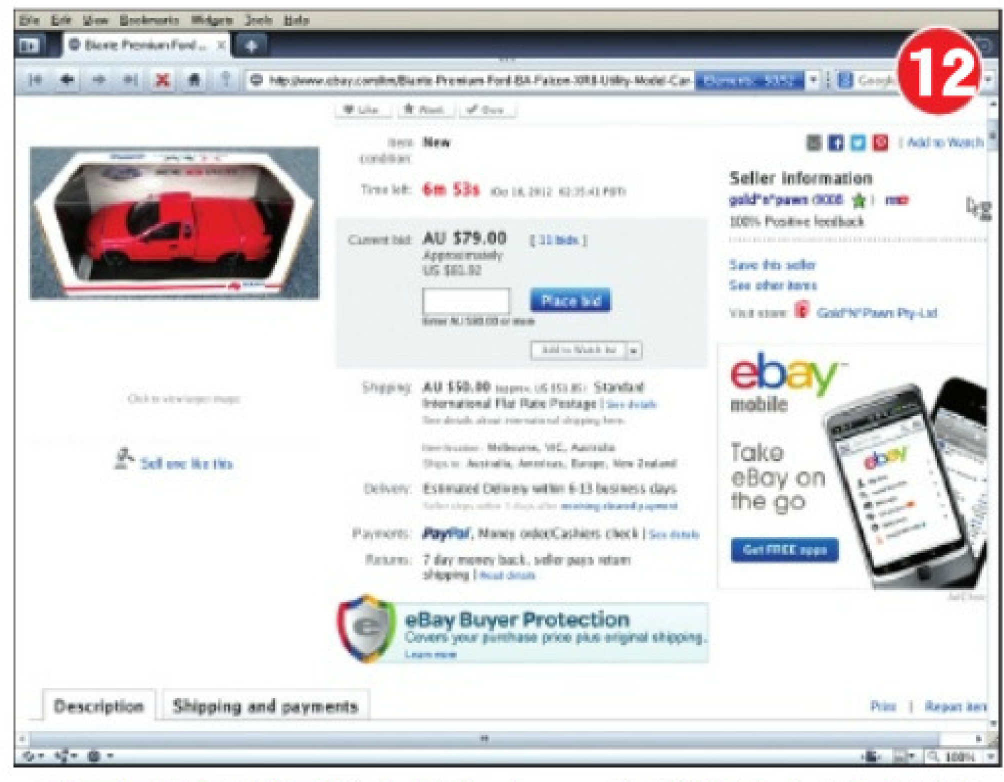
“深度软件中心”是Linux Deepin宣传的特色功能之一，其中包含了3万多款实用软件，几乎可以满足日常的所有需要（图14）。软件中心还支持一键安装与升级软件和操作系统，支持多线程下载、断点续传、自动清理缓存等，无须打开黑漆漆的命令行窗口输入任何代码，使用难度很低。此外软件中心还默认提供了6款皮肤，在一定程度上满足了用户的个性化需求。

第三步：办公功能

Linux Deepin集成了LibreOffice，其中包括Writer、Calc和Impress组件，分别相当于我们熟悉的Microsoft Office Word、Excel和PowerPoint（图15）。“Writer”可用来打开、创建、修改、保存和打印电子文档，可导出PDF格式文件，还可以浏览微软的Office文档以及其他开放格式文件；“Calc”提供了基本的数据表格操作并支持输入公式，而且兼容格式众多。尽管在专业功能上与Excel相比还有很多欠缺之处，不过在一般情况下也已经足够使用；“Impress”可以打开、创建和编辑各种演示文稿，并能够为幻灯片添加动画效果以及下载免费模板。另外，它也可以将幻灯片转换为PDF格式。



服务器在国外，加载速度会比较慢



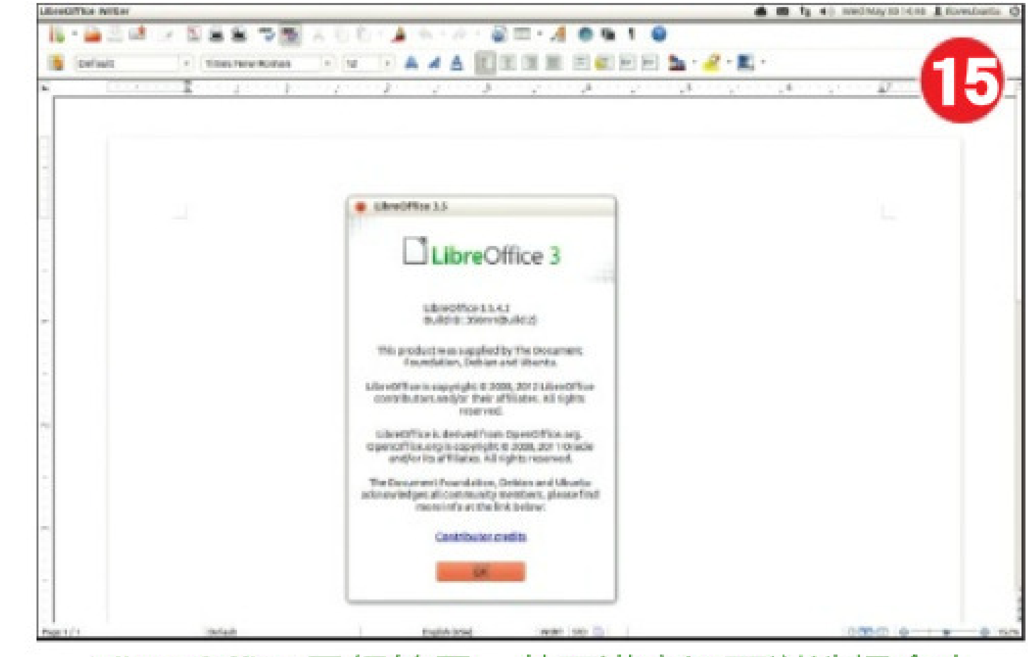
打开网页的速度比在Windows中感觉至少快了两倍



主页很漂亮，系统也是如此



软件中心的界面是不是看上去很眼熟？



LibreOffice已经够用，若不满意还可以选择金山WPS

第四步：影音娱乐

听音乐和看电影是很多人改造老电脑的主要目的，Linux Deepin集成的“深度影音”和“深度音乐”就能够满足大部分的影音娱乐需求。在细节方面，“深度影音”除了能播放众多格式的本地文件，还可以欣赏在线视频，并提供自动搜索字幕等功能；“深度音乐”的风格酷似“酷狗音乐”，用户可以搜索并播放在线音乐，界面十分友好（**图16**）。

第五步：兼容Windows

使用Linux并不意味着就要与Windows软件绝缘，我们可以在软件中心直接下载QQ、MSN、迅雷等软件，Linux Deepin会自动配置Windows虚拟机“Wine”，让它们正常工作。不过，Wine的兼容性目前仍难以满足需要，许多Windows平台下的软件在Linux中运行会遇到Bug、报错和退出等情况，所以尽量使用相应的Linux软件来替代它们吧（**图17**）。

2. 上网本篇——华丽的“跳槽”变身

毫不客气地说，早期的上网本从它诞生的那一刻起就已经淘汰了，它们普遍性能低下，对影音播放方面的影响尤为严重，甚至无法流畅观看网上的高清视频（**图18**）。不幸的是，国内许多用户都是在上网本最火热的那两年，由于一时冲动购入这类产品，后来随着更轻薄更时尚的iPad登场，人们的注意力随之渐渐转移，上网本也成了一个无用的摆设，时刻提醒着我们要吸取惨痛的教训。上网本的硬件配置往往十分吝啬，有的内存只有1GB，就算安装WinXP，流畅度方面也难以让人满意，不过可以将它们调离岗位，在其他方面寻找再利用的价值。

（1）上网本变高级音频播放器

用上网本看视频的确不够用，但播放音频绝无问题，加之小巧可爱的外观，如果放在客厅将会是一件很有意思的摆设。对音质有要求的朋友，可以选择一款价格合适的USB外置声卡，再配合Foobar2000以及供近场聆听的小音箱，闲来无事时坐在沙发上听听音乐，会是一种不错的享受。

第一步：选择声卡

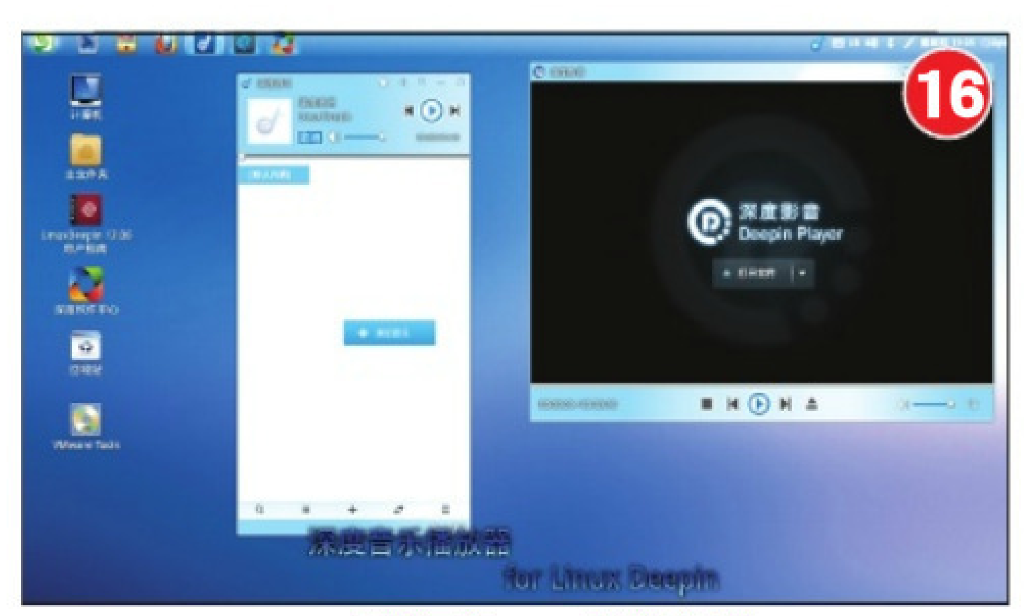
常听无损音频的音乐爱好者，一定无法满足于上网本内置音频芯片的表现力，所以最好还要再添加一块性能较好的USB声卡。购买时，建议选择便携性突出的产品，这样不仅可以适合上网本的使用，而且还可以用在家中其他的电脑上，甚至带到办公室（**图19**）。另外，还要考虑与未来会使用的耳机、音箱搭配，避免产生二次消费，感兴趣的话可以关注相关评测。

第二步：安装音频软件

Foobar2000是备受推崇的音频播放软件，定制性极强，许多支持ASIO功能的声卡都能在Foobar2000中得到完美的发挥。网上可以下载许多Foobar2000的“汉化增强版”，免去了我们自行配置插件的苦恼，皮肤也很漂亮。如果你更追求原版并且不怕麻烦的话，可以去官方网站按需进行定制（网址：http://www.foobar2000.org/），以获得最佳的个性化播放体验（**图20**）。不使用外置声卡的话，笔者认为千千静听、QQ音乐等任何使用方便的播放器都能胜任。

第三步：自制遥控器

上网本配USB声卡在客厅听歌是不错，但用起来不是很方便，每次切换想听的音乐都要走过去手动操作，如果有遥控器就方便多了……



一点就运行，一看就会用



QQ 2009、MSN都没有问题，不过新版QQ常常会遇到错误



上网本曾一度成为时尚的代表，然而其性能有的还不如几年前的老电脑

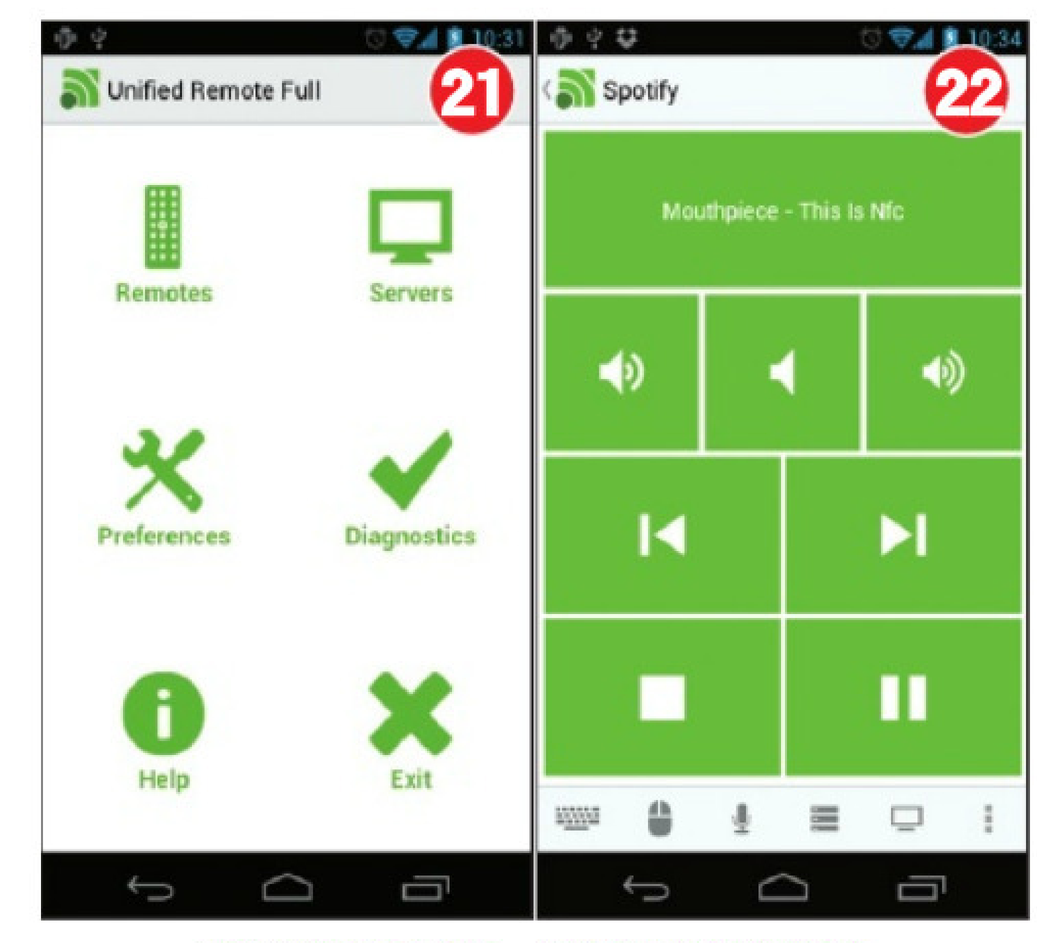


尽量不要选择图中这类外置声卡，便携性太差



Foobar2000的可玩性很强

没错，你一定想到了智能手机，它和上网本一样都内置无线网卡，通过软件将各种操作关联在一起，就能把手机当成遥控器使用了。笔者推荐Android平台下的"Unified Remote"或其他同类软件，首先分别在上网本和手机上安装好客户端，然后根据使用说明按要求进行配置，很快你的手机就会摇身一变成为遥控器，上网本从此也变成了一台更有价值的设备（图21、图22）。



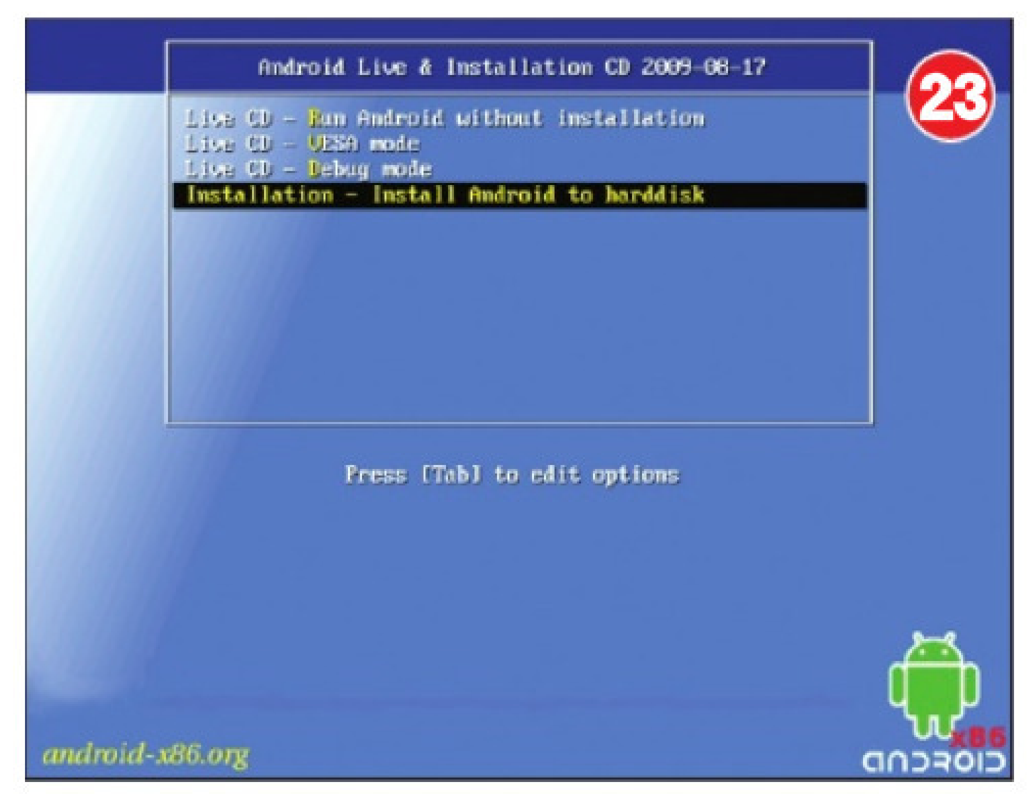
手机遥控器界面，配置和使用都不难

（2）上网本变Android电脑

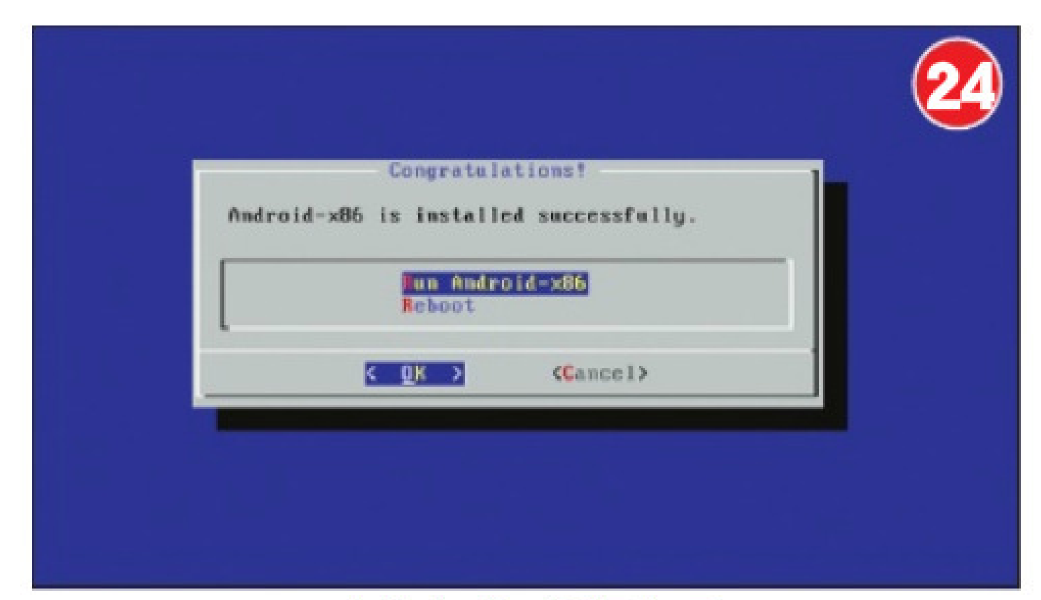
用上网本跑WinXP玩游戏有些很吃力，如果改用智能机中的Android系统会不会有所改善呢？在普通台式机上使用Android系统早就已经实现了，我们不妨也安装在上网本上并与Windows系统共存，平时聊天上网可以使用占用系统资源更低的Android，体验会比WinXP好得多，而且还可以玩到Windows平台下没有的手游大作。

第一步：安装系统

在"Android x86"项目主页下载ISO文件（网址：http://www.android-x86.org/，具体版本可参照官方的硬件对照表），用光盘或U盘安装时选择最后一项"Installation"会自动将系统安装到上网本的硬盘中（图23）。整个过程比较缓慢，成功后选择"Run Android-x86"进入Android系统，先看看它长什么模样吧（图24）！



开始安装Android x86

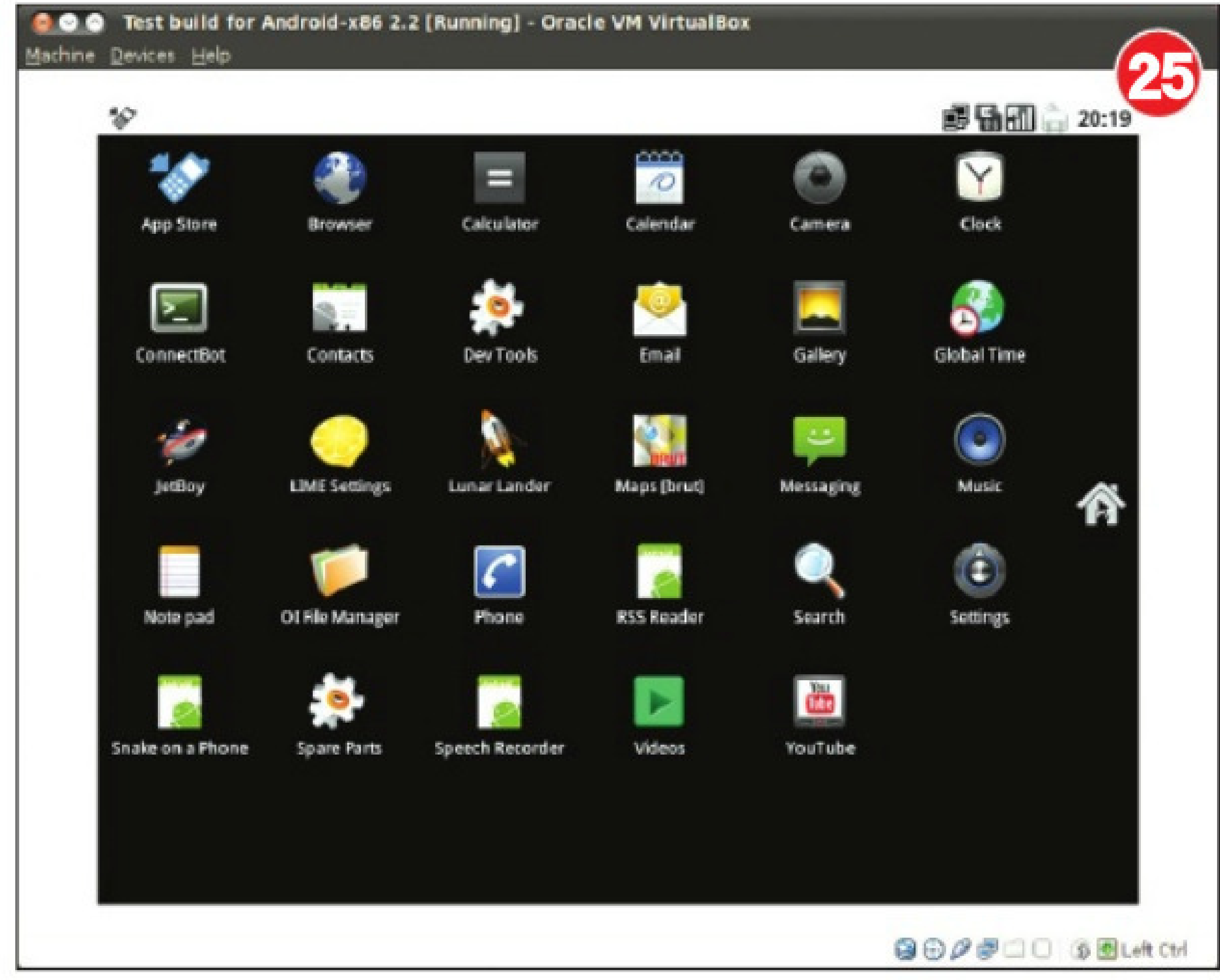


安装完成，运行它吧

第二步：使用体验

进入系统后会看到熟悉的Android桌面，似乎和一般的智能手机没什么区别（图25）。如果没有遇到硬件识别方面的问题，就可以进入WiFi设置，尝试将上网本连接到网络，并下载一些日常软件。如果遇到了硬件问题，例如3G模块无法正常工作、视频播放不流畅等情况，那么笔者只能很遗憾地告诉你目前尚无解决办法，只有耐心等待它不断成熟。

如果运气不错，那么恭喜你现在就拥有了一台"大屏幕全键盘"Android电脑，除了程序之间的切换会有不太明显的卡顿以外，其他操作都相当顺滑，毕竟上网本的X86架构性能还是很有优势。浏览器网页的体验更是达到了完美，比Windows系统下的载入速度快了不少，滚动页面时也没有出现内容显示方面跟不上的情况（图26）。游戏体验方面普遍都很流畅，虽然上网本的性能较弱，但也要比ARM架构最强的CPU强上很多。当然，有时候玩得太high了也会出现程序崩溃的情况，期待能在以后的版本中多加改进。



应用程序列表



超爽的页面浏览体验

3. 笔记本篇——并非无处可用

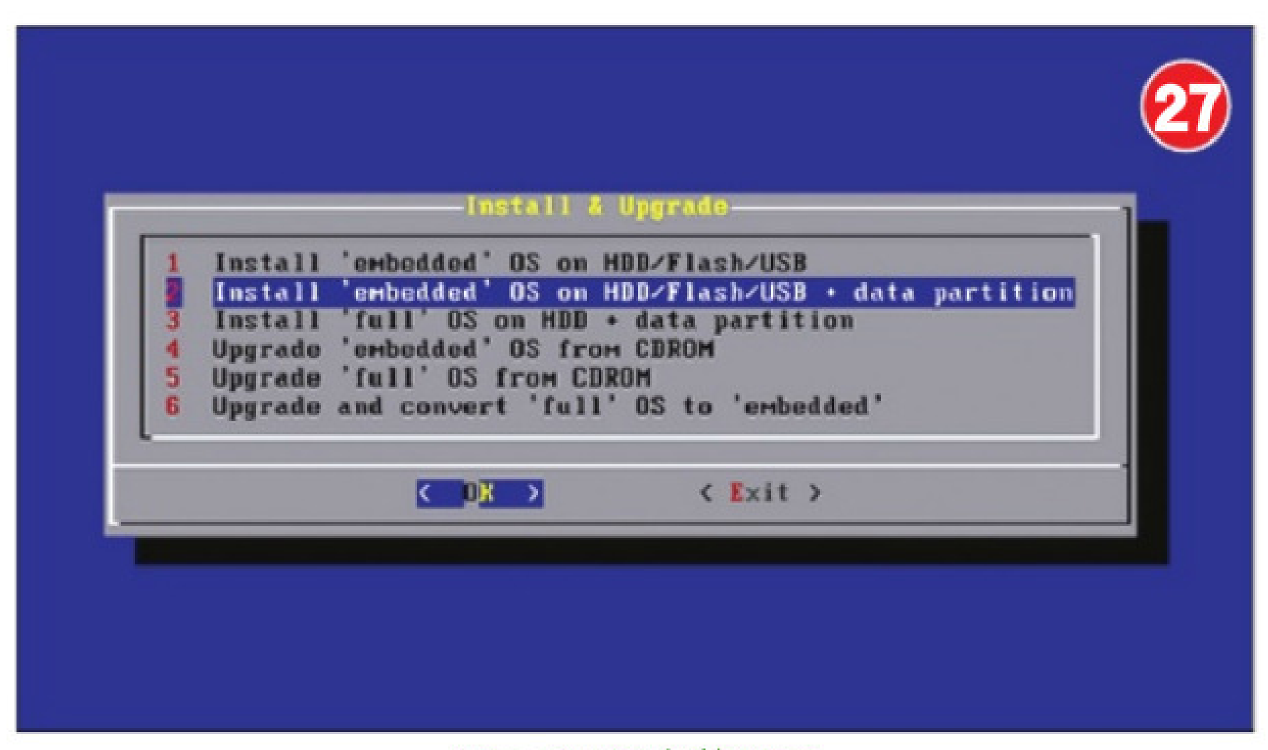
上网本尚有用武之地，老笔记本自然也宝刀不老，它不仅能实现上网本的各种“转职”功能，还可以成为一台廉价又可靠的家用网络存储设备（NAS），或稍加变装成为“一体机”。最让人不可思议的是，如果笔记本的配置不是很差，它还能一分为二，同时满足两个人的使用需求。

（1）笔记本变下载机

FreeNAS是经久不衰的免费NAS类软件，它的功能包罗万象，无论是BT下载、网页服务器、邮件服务器、FTP和UPnP等，对它来说都不是问题。如果把老笔记本拆掉光驱挂载额外硬盘，再配合FreeNAS将会成为一套家用存储数据解决方案。此外，笔记本耗电量低、发热量和噪声都很小，长时间开机的风险要比用传统台式机小得多。

第一步：下载与安装

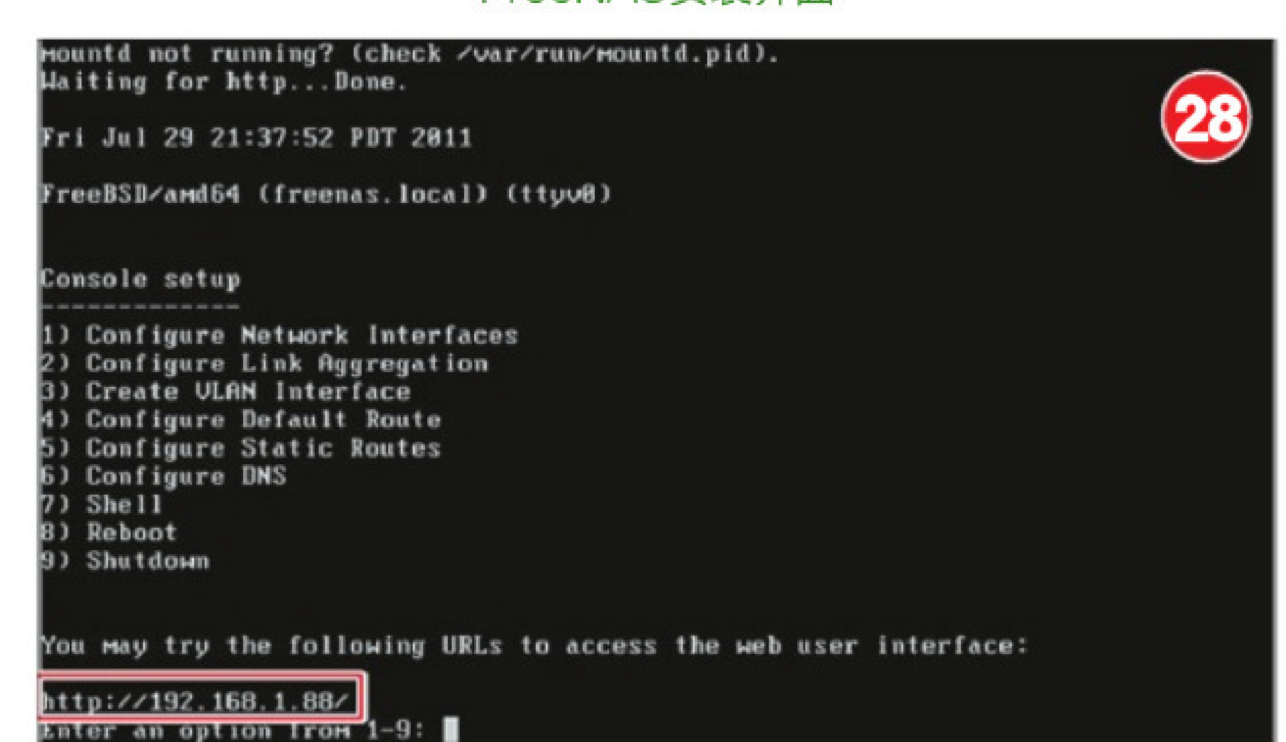
访问FreeNAS官网（地址：http://www.freenas.org/）下载最新版本以获得更好的性能（截稿时最新版本为8.3.0 RC1），软件大小约100MB左右，通过刻录光盘或制作启动U盘来安装，按照屏幕上的提示一步步操作即可（图27）。



FreeNAS安装界面

第二步：设置网络

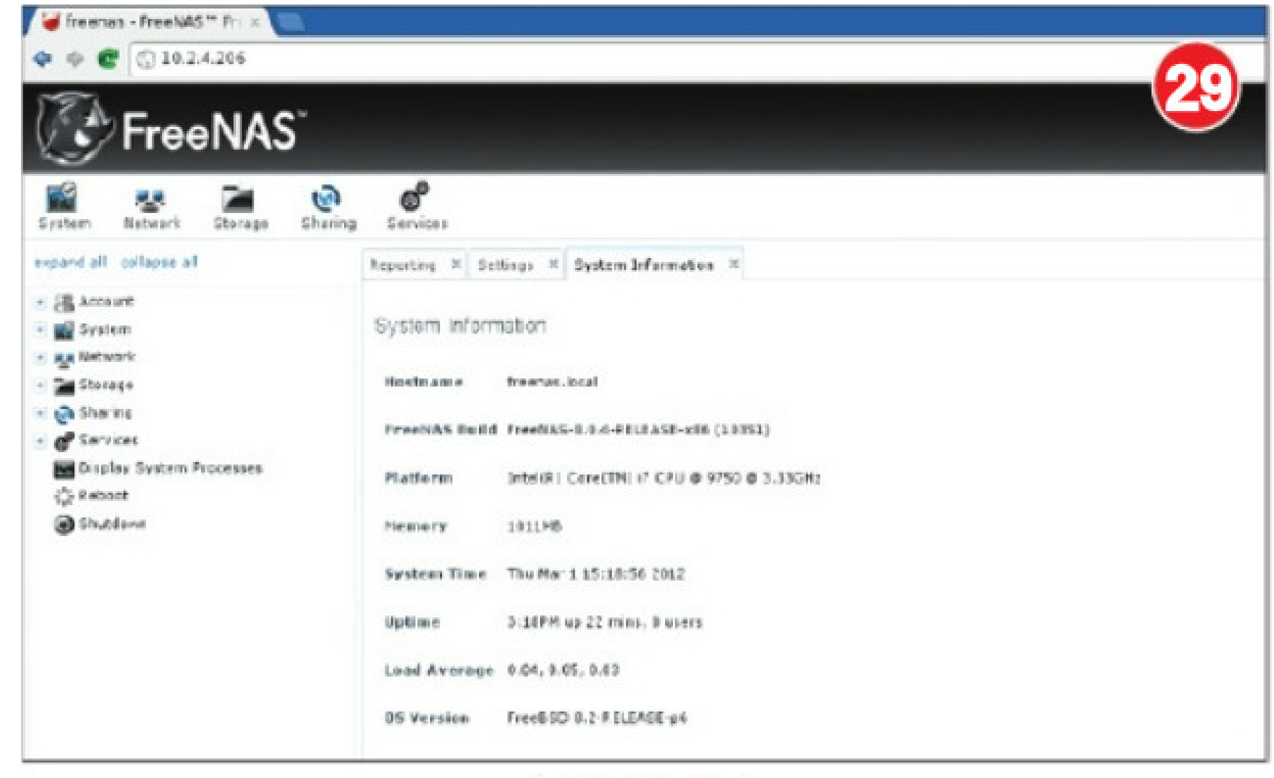
安装完成后重启笔记本，FreeNAS会引导我们进行网络设置，包括选择网卡、设置IP、开启DHCP，完成后屏幕上会给出访问管理页面的IP地址，我们可以在其他设备上输入该网址进行管理（图28）。



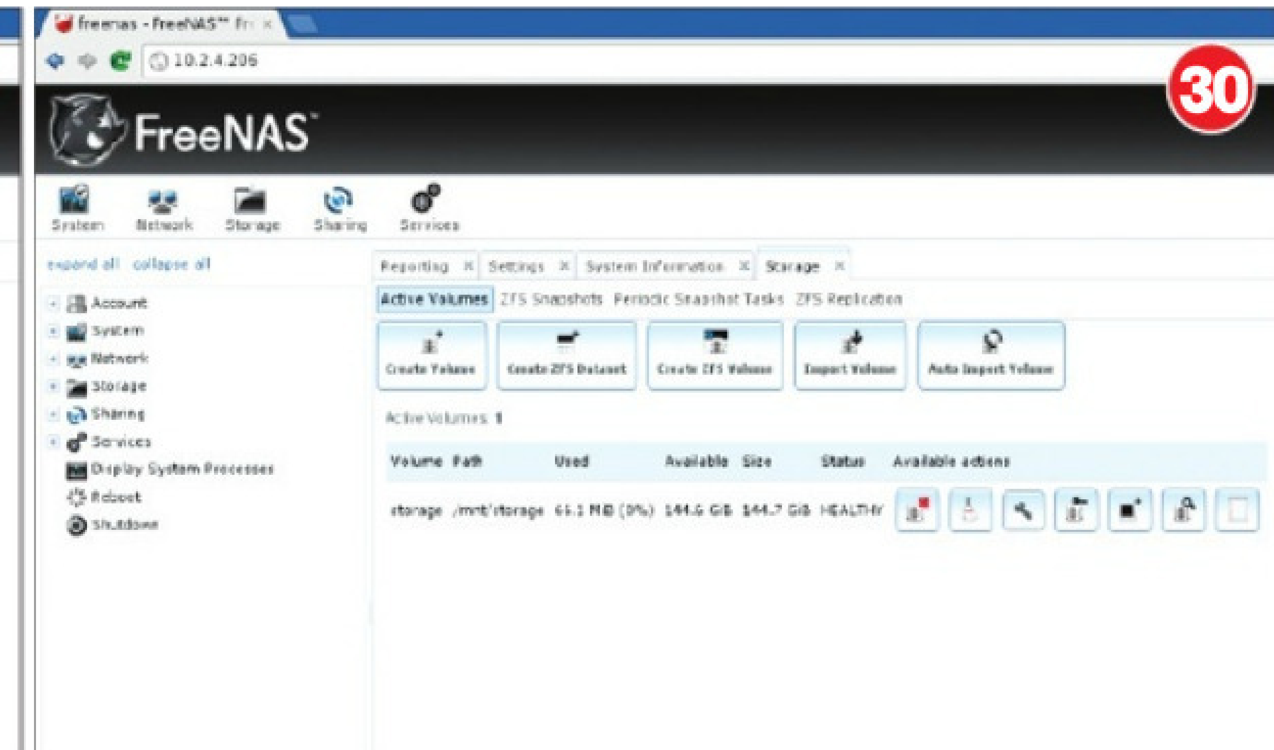
重启后设置网络

第三步：基本设置

在浏览器中输入之前管理页面的IP地址，默认用户名和密码为“Admin”和“freenas”，大小写随意。成功登陆后选择“Disk→Management”，按“+”按钮添加需要挂载的硬盘，回到主页就可以看到当前硬盘状态（图29、图30），之后就可以添加BT下载等网络服务，让笔记本变成价值万元级的NAS！由于篇幅关系，NAS的使用方法笔者不再详细介绍。



查看系统信息



查看硬盘状态

外接显示器，变成“一体机”

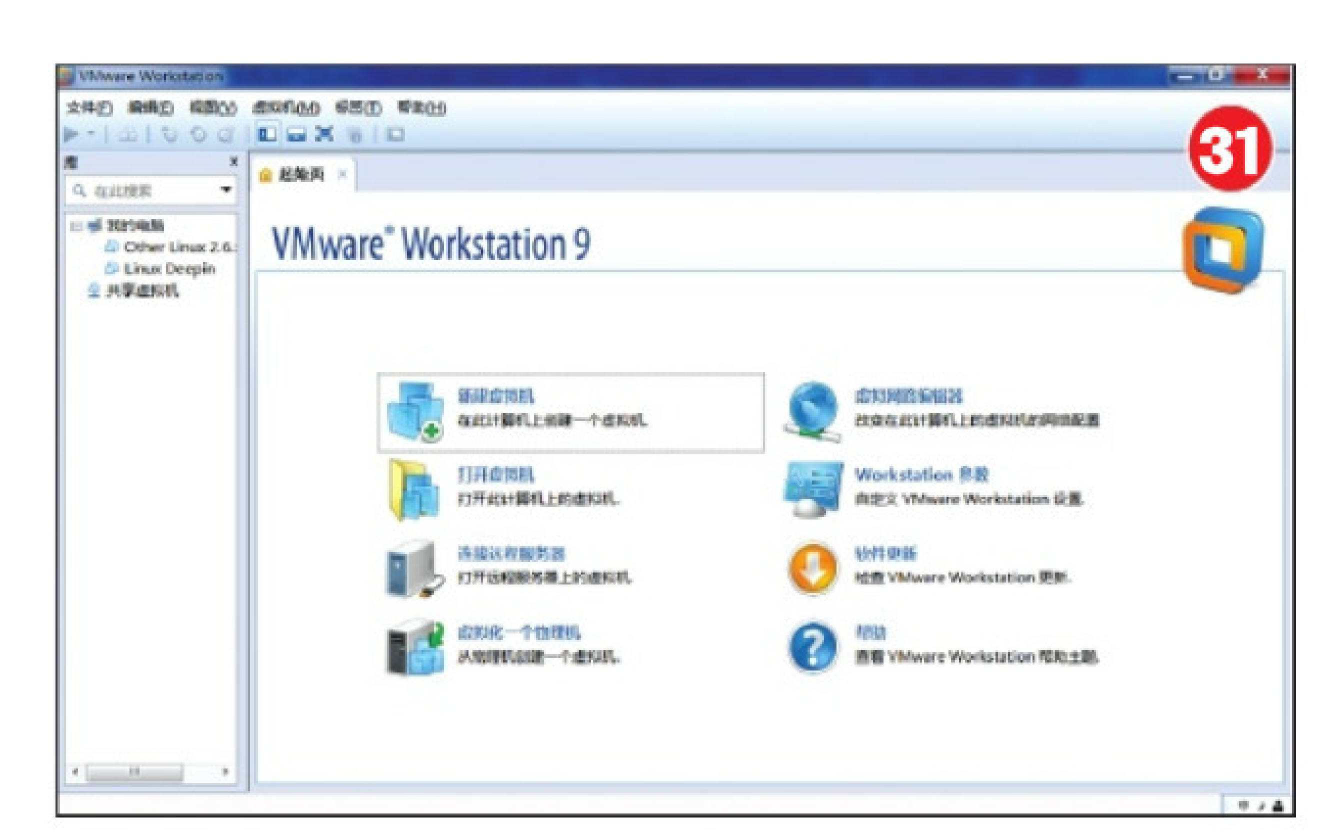
有些老笔记本的屏幕已经无法使用，其维修费用大约在四五百元，非常不划算。笔者建议不如多添几百元购买一台更大尺寸的显示器，再外接一套无线鼠标键盘，让笔记本发挥出一体机的效果，性能和体验都不会落后。如果你的动手能力比较强，还可以把笔记本拆开并移除显示屏，再对外壳表面进行打孔、改风道、清理灰尘等处理，让主机获得更好的散热效果。最后再安装系统美化软件（如Rainmeter），在视觉上彻底改头换面，给你的“一体机”一次完美的重生。

（2）巧用淘汰配件，一台电脑变两台

买了新电脑之后往往就会把老电脑的主机卖掉，剩下的显示器会作为第二块屏幕使用，键盘和鼠标也会跟着一起淘汰。不过你有没有想到，新电脑与旧电脑的配件也可以再次融合，在一台主机上同时运行两个操作系统，分别在两个屏幕上显示，由两套不同的键盘鼠标来控制。这样一来，你的电脑就可以同时为两个人服务，且互不干扰，做到了资源的最大化利用。

第一步：安装虚拟机

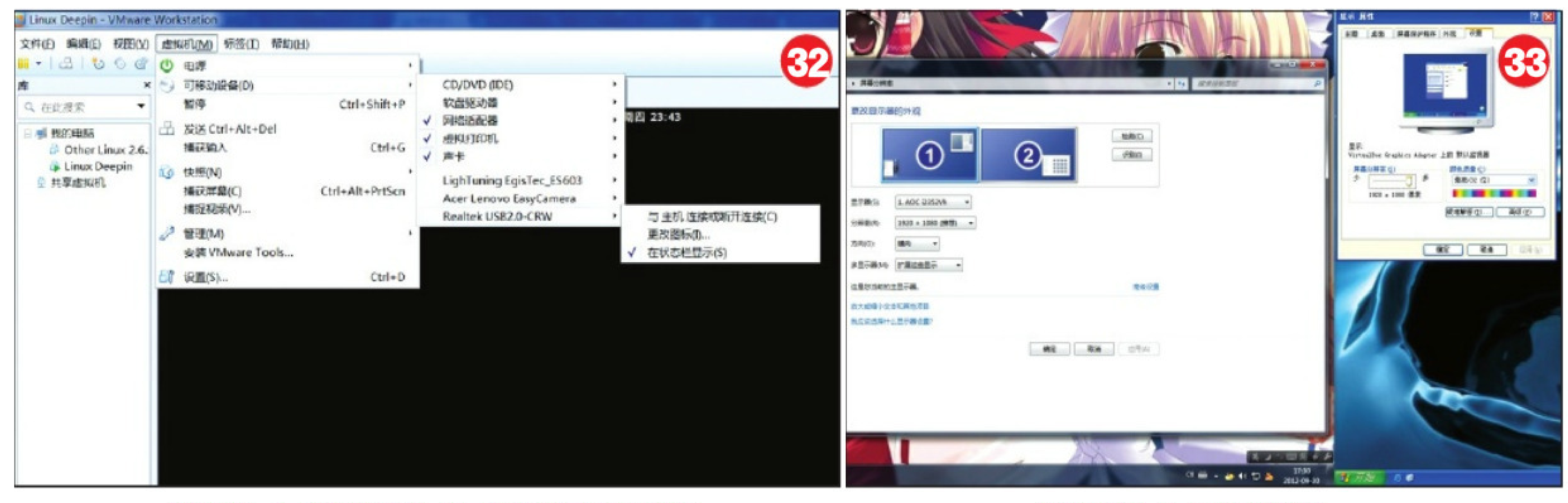
“VMware Workstation 9”是实现这种方案的关键，安装之后可以新建一个虚拟机，根据硬件配置情况，系统可以是Win7也可以是WinXP。笔者实验时从网上下载一个Ghost XP，分配了大概1GB内存，并允许使用处理器的1个核心。一切完成后，别忘了在虚拟系统中安装VMware Tools，可以显著提高其图形性能（图31）。



VMware Workstation 9界面

第二步：外接显示器

在主系统中把第二块显示屏设置为扩展模式，再将VMware拖拽到该显示器的桌面里。运行虚拟机中的系统，并将窗口全屏，此时插入第二套键鼠，并在VMware的“虚拟机→可移动设备”中找到它们，并将其与主机连接。这样一来，主系统所使用的鼠标只要不在虚拟系统的桌面范围内操作，两套键鼠就可以互不干扰地工作了，一台电脑变两台的目的也就达成了（图32、图33）！



“虚拟机→可移动设备”中可以连接或断开设备

设置两款显示屏的分辨率

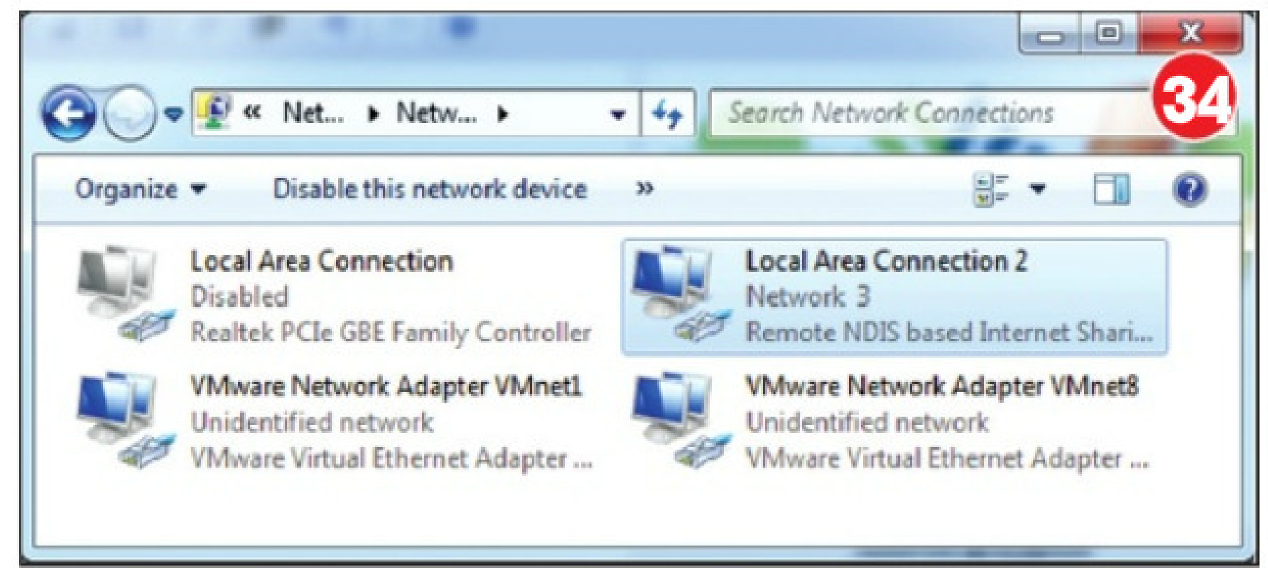
旧手机与平板电脑的完美重生

智能手机、平板电脑的发展速度大家有目共睹，仅仅几年时间，其硬件性能就完成了一次次的飞跃，从单核心、双核心再到目前的四核心，移动平台仅仅花费不到两年的时间。硬件配置的不断提高，也会带动相关软件的开发，目前旗舰机上的游戏画质几乎能与早期PC大作相媲美。然而行业繁荣的背后，也伴随着一代又一代的产品被迅速淘汰。让它们成为电子垃圾还是成为其他有用的工具，选择权就在你的手上。

1. 旧手机变无线路由

将旧手机的操作系统更新至Android 2.2或以上版本，它就能成为一台无线网卡或无线路由器。前者是可以将手机给没有无线网卡的PC机使用，让台式机也能连接WiFi网络；后者可以通过购买价格较低的3G上网卡，让手机成为一台小巧的3G路由器，在没有有线网络的情况下用USB数据线连接电脑，为设备提供访问高速网络的能力。

作为USB无线网卡时，应先关闭手机的移动网络，再把手机的USB共享网络功能打开，并让手机连接到WiFi热点。



USB已经正常绑定，Windows网络连接中会增加一个适配器

最后，在Windows设置中检测网络状态，如果依旧无法上网可尝试禁用本地连接（见上页图34）。不过，此方法只适用于Vista、Win7或更高版本的系统。

作为无线路由使用时，需要购买只有数据通信功能的3G上网卡（图35），将它放入手机的SIM卡插槽，再用USB数据线将它与电脑连接，模式为“仅充电”。然后开启移动网络数据和USB绑定，设置好后其他电脑也能一起上网了。



仅有数据通信功能的3G上网卡价格相对便宜，也不用绑定身份证，没有欠费之类的麻烦事

2. DIY行车记录仪和导航工具

路上的机动车是越来越多，新手上路的数量也在随之增加，遭遇交通事故的概率就会成倍提升。如果手机的摄像头功能依然正常，可以考虑用软件DIY一部简易的行车记录仪，遇到事故时就可以把视频作为证据，为之后的责任认定多了一份保障。此外，还可以将旧的智能手机打造成导航仪，只需配合专业的导航软件，就可以替代市面上大部分的中低端产品。

要使用手机拍摄行车视频，需要购买具有充电功能的支架，价格一般在100元以内。应用软件方面，笔者推荐“DailyRoads”（下载地址：http://dwz.cn/Zx9k），它拥有连续录像、拍照和循环录制功能，特别是可以在车辆遇到猛烈撞击时，通过监测加速度的感应器自动保留视频。由该软件拍摄的图片和视频都带有地理信息，在屏幕上还能显示出车速、海拔、时间戳记和GPS坐标（图36）。另一方面，如果作为导航工具来使用，可以选择高德、凯立德、图吧导航、老虎地图、百度地图等国内优秀的导航软件，事先下载好离线地图并安放在支架上，开启语音提示功能后，一个入门级的导航仪就制作完成了（图37）。



软件实际使用效果，画面很出色，可以作为交通事故的认定依据

高德导航依然是移动平台首选的导航软件之一，几乎支持所有主流智能手机

3. 山寨平板不要扔

iPad初入江湖时，国内众山寨厂商闻风而动，以迅雷不及掩耳的速度开发出了国内第一代平板电脑。遗憾的是，因为在技术层面无法与国外厂商媲美，国内厂商只好打价格战，通过降低硬件配置的方法占领低端市场。其最初的产品多采用廉价的

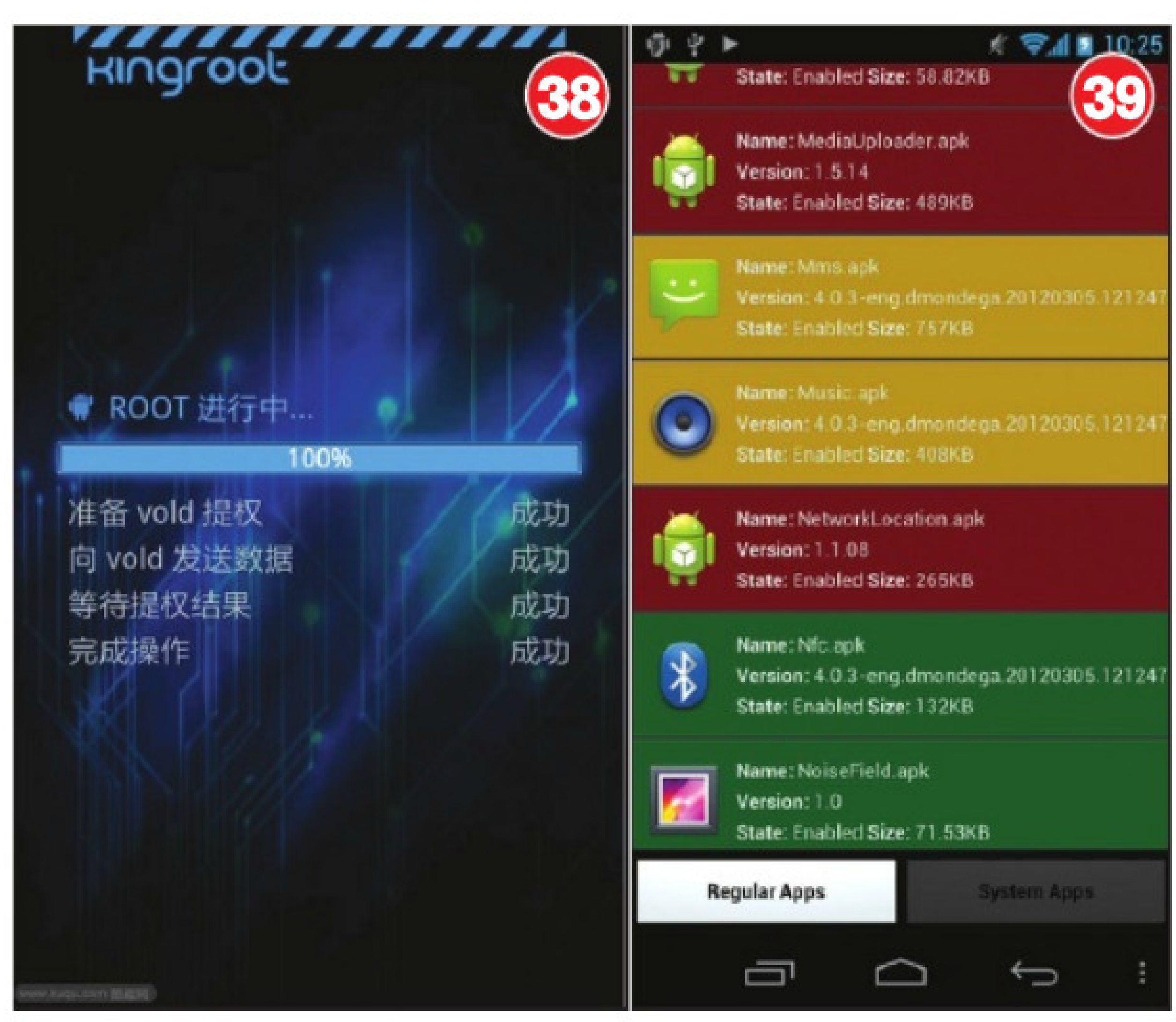
MTK方案，孱弱的性能甚至无法流畅运行《愤怒的小鸟》。失望之余，其实我们也能通过自己的努力，让这些平板变得好用起来。

方法之一是精简系统，增加可使用的内存大小。道理很简单，因为多数小厂商的平板产品，对系统几乎没有做任何优化，这正为我们留下极大的发挥空间。笔者推荐使用System App Remover，它可以删除大量系统自带的无用软件和功能模块（图38、图39）。经过测试，一部采用TCC8902方案、256MB内存的某平板电脑，优化之后开机可用内存能达到160MB，而且之前死机、WiFi掉线的现象有了很大改善，可以用来当作一台不错的小说阅读器或者电子相框，甚至还能玩一些小游戏。

4. Android手机的系统选择

如果说iPhone 3GS的春天是最新的iOS 6系统，那么同时代的Android手机呢？科技当然要以刷机为本！拿HTC Legend（G6）来说，官方最后一次更新止于Android 2.3，民间虽有Android 4.0的固件，但Bug众多，几乎没有使用价值。如果遇到这种情况，许多Android用户要么盲目追新，在一次次的刷机中迷失自己，要么无奈地固守官方系统，体验不到最佳的手机功能（图40）。

根据笔者经验，选择一款合适的第三方定制系统非常重要，既要兼顾性能和美观，又要让待机时间尽可能延长。对于不熟悉刷机的朋友，笔者推荐使用“刷机精灵”软件，它是一款全自动傻瓜化的刷机工具，非常适合新手，另外还会提供不少有价值的资源，不用在网上四处寻找。软件使用非常简单，具体方法笔者不再赘述，你可以选择一款评价较高的系统，体验一下它具体好在哪里（图41、图42）。

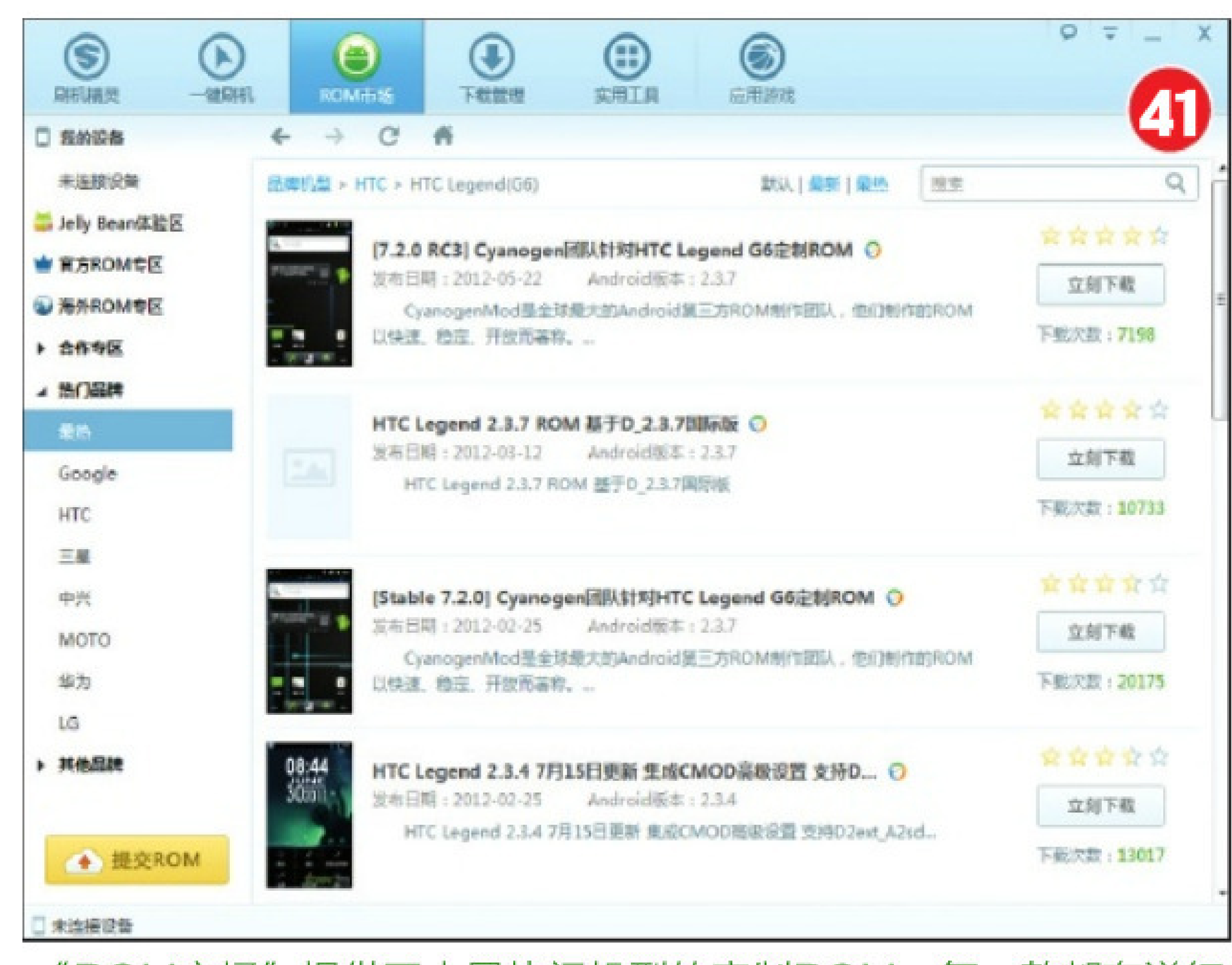


未取得权限的平板，应先用“一键Root工具”获取Root权限，再安装System App Remover

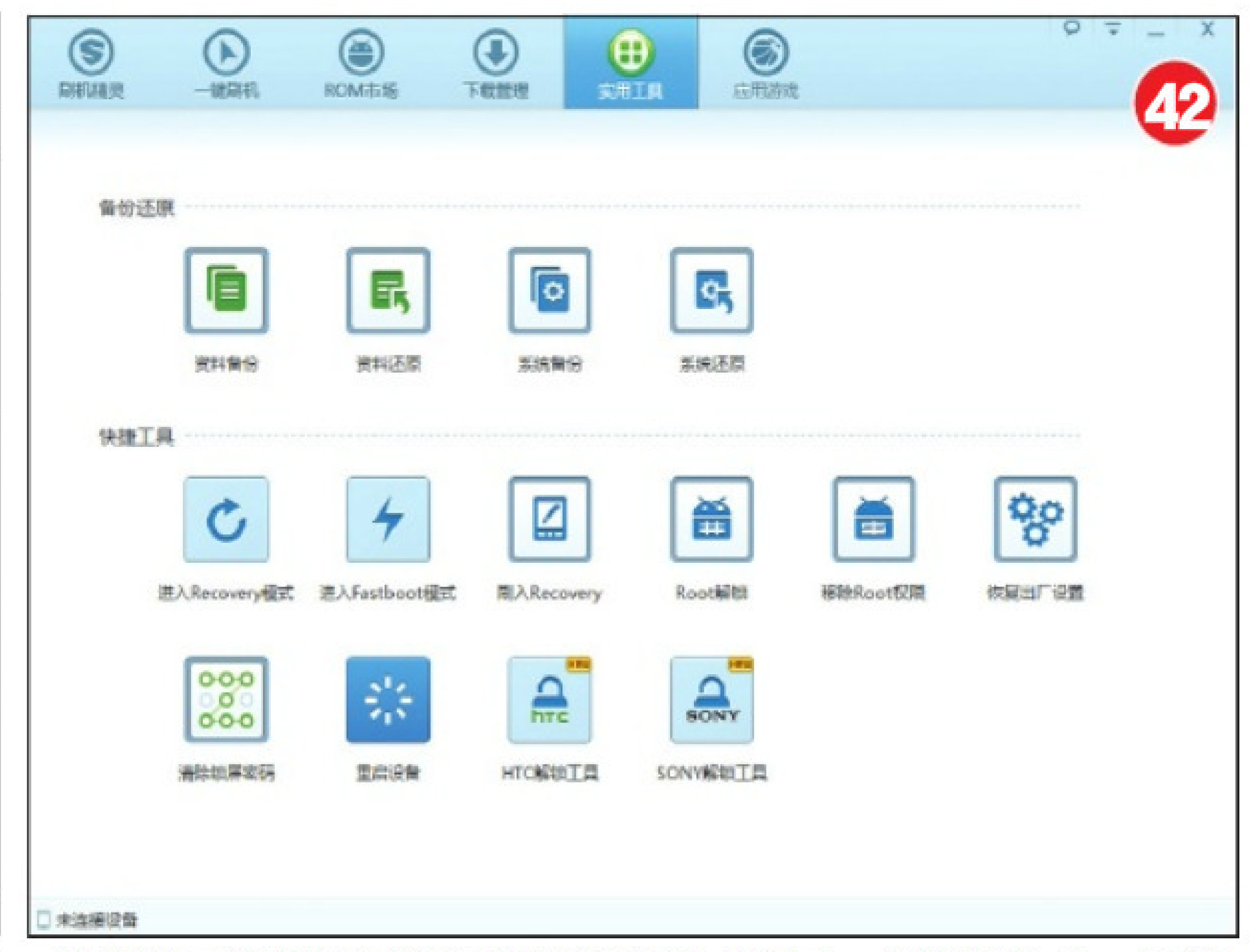
System App Remover操作界面



刷机精灵主界面。在手机中打开“USB调试”功能，再把手机与电脑相连，软件就会自动安装了



“ROM市场”提供了大量热门机型的定制ROM，每一款都有详细说明以及使用评价。下载完成后切换到“一键刷机”页面，按照提示即可轻松完成刷机



刷机精灵还提供了各种方便实用的小工具，如资料备份、系统备份、清除锁屏密码等功能，可以帮我们解决日常使用中遇到的小问题

结　　语

旧数码设备的生命周期本应更长，我们不该因为外壳破旧、样式过时、性能落后等原因就彻底否定它们。笔者希望通过这篇文章，唤醒大家的节约意识，不要在追求新鲜事物的同时，忽略了已拥有的一切。各位应该相信，一切被新鲜事物所取代的旧事物都能找到发挥余热的地方！

折腾的乐趣
买卖二手物品全攻略



■北京 Vivio

你想以超低价格买到高端正品行货吗？你想把家中看似无用的物品转手挣些零花钱吗？你是否也想拥有属于自己的一家网络店铺做一回大掌柜呢？注意，这不是产品广告，而且并没有夸大“药效”，本攻略乃货真价实的“独家秘方”，希望它能启发每个人的灵感，在紧张的工作和学习之余，享受“折腾”二手物品的快乐！

我穷故我淘——如何购买二手物品

但凡从网上淘二手物品的人，大部分都是因为买不起“一手货”，他们的荷包永远与心仪的物品差距那么大，并且每次在浏览收藏夹的时候，总要忍不住感叹一番：“什么时候这宝贝才能归我啊！”这也许就是“宝贝”一词逐渐用在网上购物的原因，词义极为贴切。另一种人的购买心态是认为用二手的东西就足够了，因为使用的时间不长或者要求不高，虽然不差钱但没有必要买新的，况且没准儿还能遇到品相极好的二手货，那就赚大了！笔者认为这种思想是值得提倡的，一方面是可以用低廉的价格买到合适的物品，另一方面更重要的是买卖双方都在有效利用资源，上升一个层次的话可以认为是在促进环境保护，多么具有意义！还有一种人之所以购买二手物品实属迫不得已，产品脱销、停产或有急用但没有新货，这部分人可以认为是某品牌、某产品的忠实粉丝，非它不可。

买二手宝贝竟然有这么多的理由，你还要执意花全价去破费一番吗？且慢，先不要急着合上书打开电脑，否则下一个被骗的也许就是你……



曾经狂热一时的街机诺基亚N81如今二手价格只有300多元，怀旧的玩家只能从网上淘二手货

一、确定要购买的宝贝

买二手物品说简单很简单，随便逛逛各种二手交易网站或论坛，漂亮的宝贝和诱人的价格都会让你心动不已，看到哪个不错就马上下单付款，生怕下一秒就会被别人抢走，快得像是在抢购小米手机。然而如此风卷残云般的购物行为，往往都会让你在打开包裹的那一刻彻底失望。为什么有人淘了一堆名牌服装却都扔在一边积灰？为什么有人不得已把刚送到的二手单反相机再次降价转让给其他人？对于他们来说，这些宝贝都属于便宜且没用的好东西，一时的冲动只会满足瞬间的购物欲望。怎样才能理性消费并且买到真正有用的二手宝贝呢？

1. 了解宝贝

一时兴起想要淘某类宝贝，可是自己对相关市场的认知还停留在几年前，很多新产品、新功能都不熟悉。在这种情况下，切忌漫无目的地地毯式挑选，因为很有可能你会被各种宣传所忽悠，买到了华而不实的“鸡肋”甚至是山寨货。不了解某个市

场的状况和行情没有关系，可以随时补充知识，利用各种资源快速对某类宝贝做个彻底调查。

首先建议考察一下整体市场状况，比如近一年出了什么新品？开发出了什么新技术和功能？这些消息可以在网上搜索相关新闻和评测文章来了解，如果有时间去实体店询问和体验当然最好。经过一番调查之后如果你已经对几款产品有了好感，那么接下来就要知道购买过它们的用户给予了怎样的评价和优缺点的分析。可以去大型的电商网站浏览下方的购物评价、晒单心得，或者去具体的产品交流论坛。此外，利用微博搜索功能可以更真实地了解用户的使用感受，交流起来也非常方便。如果宝贝的各项指标都符合自己的要求，最后就要查看它在二手市场的“指导价”。不同品相的同一件二手宝贝，在价格上肯定会有一定差距，通过比较多个卖家的定价，很容易找到它到底值多少钱。只要心里有了底，就不会被那些漫天开价的卖家随意摆布，也为日后砍价打下基础。



看看别人对该宝贝的评价，可以从中了解到很多鲜为人知的细节

提示： 在分析某二手物品的市场价时，有时会发现卖家近半年的出价比几年以前还要高的情况。如果发现其他相同宝贝的定价也是如此，那么该宝贝很可能因为市面上极为稀少而导致价格飙升，或者纯粹已经作为古董物品出售，在购买的时候一定要调查清楚。

2. 确定具体目标

只有确定具体的购买对象，才能使自己在挑选宝贝的时候更有目的性。例如玩游戏的鼠标左右键都双击了，不想多花钱打算从网上淘一个，那么在挑选二手宝贝前就要确定具体目标，IO 1.1、IE 3.0或者别的型号。一开始备选的数量不宜过多，否则找起来会眼花缭乱，影响购物情绪，其他种类的商品也是如此。

3. 确定价格区间

二手宝贝虽然感觉会便宜，但是很多也不是你能买得起的，因为原价就很贵，眼高手低在这里一样行不通。淘二手商品的宗旨之一，就是要在财力能够承受的前提下，尽量买到比较高档且适合自己的宝贝。比如一款全新的名牌单反相机售价6000元，在二手市场中的价格却达到了中高端卡片机的价位，那么这款单反就值得留意。在淘客的眼中，能用最少的钱买到最高级的二手宝贝就是他们的终极目标。所以在挑选二手物品之前，还要确定自己的心理价位，在一定的价格范围内找到最高档、最喜欢的二手宝贝。



利用网站按价格区间筛选的功能，可以快速找到符合自己心理价位的宝贝

二、去哪里找宝贝

了解并确定了要购买的二手物品，接下来就要去二手商品集散地淘宝贝啦。有人说，在网上搜二手货还不简单，输入关键字翻几页肯定能行，但你敢肯定这样找到的宝贝就是价格最低、品相最好，而且还没有被人抢走的吗？如何又快又准地定位属于你的宝贝藏在哪个角落，这可是一门学问啊！

秘密地点一：二手交易网站

还记得很久以前某广播节目专门就是交流各家的二手物品，如果听着感兴趣可以记下电话再次询问。后来互联网逐渐越来越发达，二手物品的交易买卖随之也被搬进了网站，而且越做越专业。在电脑上浏览二手物品如今已经非常方便，不仅各种联系信息一目了然，而且可以查看实物图片甚至视频，在决定购买前就会有一个全面的了解。

国内名气比较大的二手交易网站基本都是按照城市来划分的，想要找哪一类的宝贝，直接在本地的交易市场中搜索即可。划分具体的地域来归纳宝贝，其目的是鼓励同城交易，买卖双方沟通方便快捷，物品在途时间相对较短，消费者的购物体验会很不错。试想如果你住在哈尔滨却找到了一个身在拉萨的宝贝，这种空间距离感和等待快递的感觉一定不好受，虽然国内的运货速度尚可接受，但宝贝万一有问题想要退货，这运费该怎么算呢？耽误的时间又如何弥



二手交易网站的分类繁多而详尽

补？甚至还会把自己的心情搞得很郁闷。

二手交易网站的物品种类都要比其他地方更为齐全，生活中所有能想到的旧东西，在这里几乎都能找到。这些网站通常无须注册，能让用户在最短的时间内将宝贝发布出去，不需要任何门槛。网站里的大部分卖家都是普通市民，遇到奸商和二道贩子的机会小一些，所以相对来讲在这里买东西还比较踏实。

秘密地点二：专业交易论坛

如果说在二手交易网站卖东西的人是“小学生”，那么在专业交易论坛吆喝的卖家就是“中学生”。笔者并不是指他们之间学历的差别，而是用来比喻不同的交易环境氛围和宝贝的档次。专业交易论坛之所以专业，一方面是指网站只专注于一种类别的交易物品，比如整个论坛或某些版块只是数码类产品的二手平台，或者只涉及电脑外设周边的二手物品，甚至有的地方只能交易U盘、耳机或者游戏手柄。另一方面是指交易论坛中的买卖双方，对于宝贝的了解程度和相关领域的专业知识都比较丰富。有时候当你拿不准这件宝贝的时候，不妨浏览一下相关帖子的回复，很可能会有某个世外高人作出精彩的点评或者客观到位的分析。

其实将二手交易平台打造成论坛的形式并不是特别合适，原因是论坛页面中的信息量比较大，一开始很难找到自己想要的宝贝，而且每天的发帖、回帖量不少，其中的无用信息非常多，会浪费很多时间来挑选。为了改善用户体验，交易论坛通常都有强大的搜索功能，还会根据发布者填写的分类信息提供买家快捷的分类浏览链接。另外还可以通过筛选发布时间和排列发帖顺序只查看近期的交易信息，不会被随时顶上来的帖子搞乱。



专业交易论坛更加侧重某一类别的产品



按分类查找宝贝会让你事半功倍

秘密地点三：搜索引擎

有的读者看到这里可能要笑话笔者了：之前就嘲笑我们使用百度、谷歌来找二手宝贝，如今不是也要靠搜索引擎吗？没错，所有的二手物品无论是发布在交易网站或者是论坛，理论上都会被搜索引擎收录，属于你的宝贝就藏在其中某个地方，如何利用各种方法将它们“揪”出来，这可就是你我之间的差距啦。

（1）秘籍之一：用好关键字

有人说，判断一个人是不是搜索高手，只要随便出一个题目，看看他输入的关键字就足够了，可见选择适当的查询词语非常重要。下面将通过搜索二手PSP2000掌机的例子来进行直观的演示。



使用最普通的关键字“PSP2000 二手”，可以看出搜索结果很不理想，大部分内容都不是卖二手宝贝的链接

增加一个关键字变为“PSP2000 二手 转让”，首页搜索结果有了明显的进步，几乎所有的信息都与出售二手宝贝相关

Google PSP2000 二手 自用
搜索 找到约 7,560,000 条结果（用时 0.29 秒）

替换一个关键字变为“PSP2000 二手 自用”，这样可以初步筛选出是卖家自己使用的机器，尽量移除了未知商家发布的消息

Google PSP2000 转让 2012年
搜索 找到约 1,840,000 条结果（用时 0.30 秒）

使用关键字“PSP2000 转让 2012年”，加入年份后大致可以筛选出今年发布的宝贝信息。一般来说，优先考虑近3个月的搜索结果，如果消息是半年前甚至1年前发布的，宝贝几乎都已经失效了

Google PSP2000 自用 9成新
搜索 找到约 6,710,000 条结果（用时 0.37 秒）

如果对新旧有要求，可以使用关键字“PSP2000 自用 9成新”

Google PSP2000 箱说全
搜索 找到约 3,340,000 条结果（用时 0.34 秒）

如果对外包装和配件是否齐全等有较高要求，可以使用关键字“PSP2000 箱说全”

Google PSP2000 自用 粉色 无坏点 2012
搜索 找到约 10,300 条结果（用时 0.27 秒）

其他关键字需要根据宝贝的具体情况来使用，这就要看你之前对宝贝的了解程度了



谷歌的“论坛”搜索功能非常实用，其结果全部来自于二手交易论坛版块

上述使用关键字的搜索技巧并不是一成不变的，需要大家灵活运用、举一反三。另外还有一些关键字也可以尝试使用，例如：出售、配件齐全、9.9成、转手、港行等。

提示：不要迷信“箱说全”

“箱说全”是一个网络用语，经常会用在买卖二手商品的介绍中，发布者为了减少输入的文字量，久而久之将很多内容缩减成了这3个字。“箱说全”的含义其实比较模糊，大致的意思是：宝贝的包装盒、说明书、配件等都齐全，有时还包括票据。如果卖家明确说明宝贝“箱说全”，那么通常可以认为该物品比较有保障，基本上都是从正规渠道买来自用的东西，而且在定价上也比没有“箱说”的宝贝要高。

不过一味迷信“箱说全”并不可取，有些狡猾的卖家和二道贩子就是抓住了消费者只认“箱说全”的心理，从各种途径收购外包装、说明书，为的就是以此抬高价格，欺骗广大买家。另外，即使卖家拥有发票，也无法断定宝贝就是他购买的，除非票据上写有姓名并且卖家愿意出示证件，否则发票也只是一纸空文，宝贝实际是作为“三手”“四手”货进行买卖。



宝贝的主人也许已经历经数任，即使有发票也不值二手的价格了

（2）秘籍之二：以图找宝

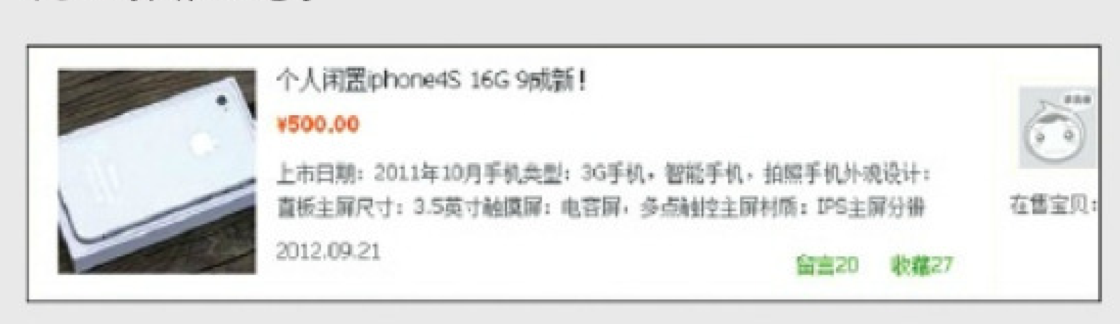
利用图片搜索二手宝贝比较适合追求品相与直观感受的消费者，可以将上一条秘籍中提到的关键字用在图片搜索中，这样就可以不用点开超级链接，直接看图片来一场“一见钟情”。此外，还可以利用图片搜索网站按时间筛选的功能，较为准确地浏览最近刚刚发布不久的宝贝。



图为搜索“lumia 800 自用”的结果，卖家都有哪些配件、手机颜色和新旧程度等都会有一个直观的了解

提示：当心过于低价的高档货

先来看一条新闻，浦东警方在今年破获了一起盗窃iPhone 4S手机案。犯罪嫌疑人花费5万元定制与手机份量完全一致的塑料模块、包装箱等，成功调包了1680部iPhone 4S，并以每部1400元的价格进行销赃。现在你应该明白网上为什么有那么多便宜的高档手机，有些是翻新的，有些是有暗病，还有可能就是犯罪嫌疑人的非法所得。根据刑法第312条规定，明知是犯罪所得的赃物而予以窝藏、转移、收购或者代为销售的，会处3年以下有期徒刑、拘役或者管制。虽然买家很可能无法得知二手物品的确切来源，但购买这些价格异常的产品就很有可能遇到无法想象的麻烦，在此特别提醒读者注意。



二手iPhone 4S只卖500元，你敢买么？

三、“考验”宝贝

恭喜你！通过不懈的努力，终于在网上找到了一个心仪的二手宝贝，最关键的是别人还没有发现，赶紧联系卖家付款让他发货吧！且慢，笔者不得不再一次出面阻止。你可曾考虑过，当你把钱付给卖家的那一刻开始，交易行为就会产生，宝贝的主人已经属于了你。如果这时候才发现买错了、有瑕疵或者因为各种原因想要退款的话，就会非常被动，卖家会有各种理由拒绝你的要求，甚至还会被当作捣乱分子……所以在付款之前，至少还要做以下两件事情。

1. 验宝贝

其实在网上淘二手物品和在秀水之类的卖场买服装一样，对于特别心动的宝贝，在和卖家交谈的时候不要毫无掩饰地表露出喜爱之情，一方面是让自己冷静，以免被一时的情绪冲晕了头脑；另一方面是为之后的砍价留出余地。那么应该如何挑选优质的二手宝贝呢？可以通过以下几方面分别进行了解。

（1）检查外观和细节

首先通过照片检查宝贝整体有无明显的缺陷，再对照宝贝的详细描述和卖家的回复了解宝贝在细节方面是否存在划痕、掉漆、功能失灵、有无维修史等很难发现或根本无法看到的细节。如果网上提供的照片不够清晰或者无法看全，那么作为买家有权利要求发布者提供更多的图片。



这位卖家在宝贝描述中很明确地指出了宝贝的瑕疵，值得提倡

很多成色已经很旧的宝贝或多或少都存在一些问题，诚实的卖家会在描述中写清楚，不过不要指望每一个人都会这样做。所以在购买二手宝贝时，千万不能仅凭网页上对宝贝只言片语的描述就下决心，在看到价格低、成色好、配件全等诸多优点之后，一定要询问宝贝是否有缺陷，并说明一旦拿到的实物与卖家的描述不符或存在之前没有提到的严重问题，那么卖家就要承担全部责任。

（2）询问出售原因和购买时间

有的卖家会写明出售二手宝贝的原因，比如用起来不舒服、朋友送的或是已有更好的就想把旧的卖了。如果没有任何原因，在联系卖家的时候就一定要问清楚，虽然无法考证，但会让对方感觉你不是什么都不懂就是很好骗。此外如果是真正的二手宝贝，那么卖家应该很清楚物品购买的时间，进一步询问使用情况就也可以看出宝贝的新旧程度。



通过软件可以查看二手电脑的使用时间

对于其他产品，有的卖家会提供当初在网上购买的订单截图作为证据

（3）其他需要注意的地方

对于像鼠标、耳机等比较个性的数码产品，在购买其二手宝贝前，最好去实体店亲自体验一下，以免淘回来之后因为使用不舒服造成遗憾。对于服装类产品更要问清尺码等信息，有条件的还要让卖家亲自提供细节。

二手商品的种类非常繁多，笔者不可能将全部应该注意到的细节一一列举。总而言之，对宝贝的了解程度越深，你能想到的问题就会越多，那么最终你所了解的宝贝就会无限接近于卖家手中的那个。



对于服装通常卖家都会提供例如腰围、臀围、下摆、裙长等关键数据

2. 验卖家

当宝贝本身的方方面面都令你满意的时候，下一步就要考察卖家本身了。网上的二手物品环境虽没有以前中关村攒机市场的那般黑水，但一些二道贩子、各路商家和“老油条”也不可不防，他们的真实身份在很大程度上影响着宝贝的质量，上一秒你付了款，下一秒他们就会偷着乐呢。所以作为消费者，有必要对卖家的身份进行鉴定。然而网上的二手物品发布者大多都没有身份认证，即使是正规的交易平台所认证的卖家，都有可能会存在伪造身份、信息不实等诸多问题。面对这些不利因素，买家究竟如何是好，才能在最大程度上了解一个卖家的方方面面呢？

（1）“人肉”搜索

自从连接到网络的那一刻开始，用户所有的行为与各种痕迹几乎都会被保存下来，而且有些很容易就能找到。笔者不提倡网络上所谓的“人肉”搜索，作为买家所能做到的是利用发布者提供的所有信息，通过搜索引擎再次挖掘。

（2）查看买卖记录

所有的论坛都会为注册会员保留每一条发布的主题或者回复，当你想要得到卖家更多的交易记录时，可以利用这个功能进行查看。如果发现你要买的宝贝在他以前就已经从别人手中买下的话，那么就要留个心眼儿，仔细比较两份描述是否存在不合理的地方，以及价格是否不妥。如果原来他买入的宝贝就有严重的问题或根本就是个废品，那么这笔交易就可以毫不犹豫地取消了。



搜索某发布者的用户名，得到了大量二手交易信息的结果，说明该卖家经常在“折腾”二手宝贝，比较有经验。如果能够搜到微博、博客等涉及个人其他方面的内容，通过浏览就可以进一步判断卖家是否很“乖”

搜索某发布者留下的QQ或手机号，可以从侧面来了解卖家的身份以及在网上的活动

通过查看卖家的交易记录和在售商品，可以了解卖家的信用、买家的评价、近期交易动向甚至是本人性格

（3）获得多种通讯方式

如果有一个卖家只让你通过站内信进行联系，你会怎么想呢？这其中肯定有问题！让卖家留下多种交易方法也是买家保护自己的一种措施。手机号、QQ号、淘宝账号，一个都不能少，当然这是最理想的情况。而且有的时候，QQ比手机更重要，如

果卖家愿意告诉你他的个人主要QQ并加为好友，那么起码80%可以认为对方还是比较诚心诚意的。另外，有了QQ号还可以在网上继续搜索相关信息，腾讯微博、空间等都会是了解卖家的地方。

技巧：笔者有一次在淘宝上搜到了一只不错的耳机，可是好几天都联系不到卖家，而且对方也没有关联手机无法发短信。遇到这种情况，如果你很着急，可以尝试这种办法找到他：搜索出卖家的购买记录，然后联系他买过这些宝贝的卖家询问他的联系方式。在和其他卖家联系的时候要明确自己的目的，客客气气地请别人帮忙，如果不愿意就不要强求，接着询问其他人。这个办法是在走投无路的情况下使用的，而且会涉及对方的隐私，所以要三思而后行。



如果找不到卖家，可以在“给别人的评价”里看看他都曾经在哪里买过东西

通过以上几种手段相信你已经对卖家有了足够的了解，万一没有任何收获只能说运气不太好，在拿不准的情况下，建议让有经验的朋友帮忙进行鉴定，绝不买没有任何把握的宝贝。

四、宝贝交易

经过一番大海捞针似的搜索和对宝贝全方位的鉴定，终于决定就买他家的了！如果和卖家聊得投机，说不定还可以“刀刀”宝贝砍砍价。到了最后付款的环节，买家还需要注意什么呢？笔者在此将主要讨论交易的几种形式。

1. 面交

面交即当面交易，一般淘到了同城的二手宝贝可以采用这种较为可靠的形式。面交的好处在于可以现场使用产品，宝贝的完好度、新旧程度、功能好坏、配件是否齐全等方面都可以直接体验，如果用起来不合适或者不是自己想象中的那样，可以随时取消交易。另外面交属于一手交钱一手交货的类型，没有中间的物流环节和额外费用。通过面交还可以认识卖家，从言谈举止中掌握各种信息，如果宝贝一直是本人在用，那么通常就能很轻松地说出一些细节；如果他对宝贝的了解程度还没有你清楚，就要在心里画一个问号了。


[出售] 学生自用泽色G12出手，只面交，成色完美

【出售】学生自用泽色G12出手，只面交，成色完美

商品信息	
有效日期	
产品类别	手机
品牌	HTC
型号	Desire S
价格	1700.00元

有些卖家明确说明只支持面交，身在异地的话就不要打扰人家了

2. 淘宝交易

如果是异地交易，那么建议走淘宝或者拍拍的交易程序比较可靠，在这些购物网站直接买卖，双方都会遵循一定的规则。拍下的宝贝要与之前的来源一致，并且要求卖家将物品的所有细节信息写在宝贝详情中，图片尽量为卖家自拍。之后一旦收到的宝贝与网页上的描述有不符的地方，可以进行投诉或维权，否则一切问题将与卖家无关或者无法找到证据。另外提示买家别忘了考察一下卖家的交易记录和信用情况。


[其它] 低价出售自用CS GO，资料齐全，淘宝交易 [复制链接]

发表于 2012-9-23 20:13:05 | 只看该作者 | 倒序浏览

玩惯了战地3再玩CS简直是找罪受，被虐惨了，反正也没时间玩，50元出了。

数字版，没有盒子。非跨区，非黑key，没做过弊，账号绝对没有任何问题。除Steam ID不可以更改外，邮箱、密码、密保都可以更改。

淘宝交易，如果您还觉得不安全请关闭网页
http://item.taobao.com/item.htm?id=15996266034

有些卖家会直接给出淘宝链接，这对买卖双方来说都比较有保障

3. 先款与先货

极少数的卖家会因为各种理由无法面交和线上交易，如果你非常想要的话，可以考虑自己先付款或者让对方先发货。这两种情况笔者都经历过，不在万不得已的时候，不推荐使用。先款时，在转账前要做好对宝贝尤其是卖家的全面调查，经过长时间的交流和熟悉之后，才能付款。先货对于卖家来说显然是不利的，依靠的更是双方对彼此的信任。

淘二手宝贝是一个逐渐积累经验的过程，刚开始可以选择价钱不高的东西入手，在了解了市场、掌握技巧和经验之后，就可以淘一些售价在4位数的宝贝啦。不过切记二手交易有风险，各个环节要谨慎。

先款出售自用盒装E8400一颗
we.pcinlife.com › ... › 信息交流闲话及综合功能区 › 确认交易 - 网页快照
4 个帖子 - 2 个作者 - 2009年7月1日
出售自用盒装E8400一颗，买家先款，开贴为证，请买家确认。 先款出售自用盒装E8400一颗.

温州面交，72已被先款秒了，继续出一手自用三无机器港行ONE X ...
itbbs.pconline.com.cn › ... › 二手论坛 › 二手手机论坛 - 网页快照
10 个帖子 - 6 个作者 - 7月30日
温州面交，72已被先款秒了，继续出一手自用三无机器港行ONE X E72已经被广州朋友先款秒了。 ... 因不能换电池已经入手9308而出售`` ...

限时特价自用LR5000刀,6.46用,先款后刀需要请联系谢谢- 电子货币 ...
www.gyantax.comgoodgo.hostingposts.comwww.cnpoker5... - 网页快照
2012年5月17日 – 网赚之家 » 电子货币交易区 » 限时特价自用LR5000刀,6.46用,先款后刀需要请联系谢谢 .... 出售一批连号7位qq【没剩多少了， /a> · 96折收卓越券/ ...

有些卖家明确说明只能先付款后发货，做这种交易一定要三思

我穷故我卖——如何出售二手物品

淘了那么多物美价廉的二手宝贝，再鼓的荷包也禁不起如此折腾，越来越紧张了。有没有想过自己也当一回掌柜，把家里看似没用的东西变废为宝，放到网上转让给需要它的人呢？与淘二手宝贝相比，出售二手物品要容易得多，而且这可是挣钱的买卖。心动不如行动，让笔者为你指点一二。

一、如何描述宝贝

宝贝不会说话，它的所有细节全要靠文字和图片来展示出来。如果你不知道怎样描述一件产品，那么可以先去二手交易论坛学习一下其他卖家是如何描写的。一份完整的介绍应该包括以下几点：

宝贝所在地： 这是让买的人筛选同城交易项目的重要信息，如果不是同城，买家也会考虑是否用快递来运货。

联系方式： 包括手机、QQ、淘宝旺旺号等，之后要随时留意是否有陌生人联系你。

价格： 最好明码标价，否则买家可能没有时间再详细追问。另外还需要考察该宝贝在二手市场上的平均价格，过高过低都不合适。

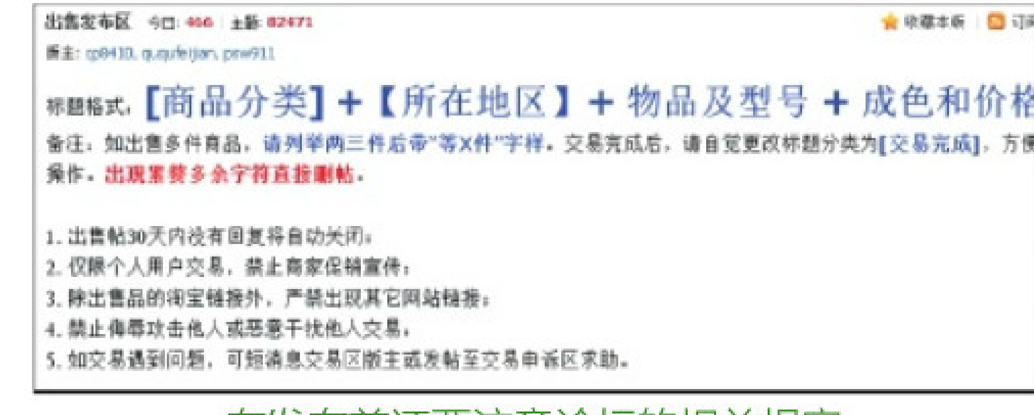
付款方式： 可选当面交易、支付宝或其他方法。

运费： 可选包邮、到付或者根据具体情况再协商。

成色： 可参照标准：全新（完全未开封）、9.9成新（仅开箱，未使用）、9.5成新（通过电，但成色如新）、9成新（轻微使用痕迹）、8.5成新（一般使用痕迹）、8成新（较明显的使用痕迹）、7成新（有明显磨损，但功能正常）、 6成新（严重磨损，功能基本正常）、 6成新以下（根据具体情况再详细说明）。

细节描述： 包括物品的简单介绍、购入日期、购入地点、购入价格、使用时间、存在的缺陷、是否还留有包装和发票等。

宝贝的照片： 最好是实拍图片，否则买家通常不会有兴趣，另外在拍照时最好能把物品的每个侧面都要拍一张，有使用视频当然最好。



在发布前还要注意论坛的相关规定

二、为宝贝选个地方

好的开始是成功的一半，在准备好对宝贝的描述以后，就要考虑把它放在哪里让买家来挑选。如果是每个人都可能会用到的物品，比如日用品、厨具、小家电等宝贝，建议放在之前提到的二手交易网站；如果是相对比较专业或比较冷门的宝贝，比如数码类、动漫周边等物品，建议去相关的二手交易论坛、贴吧、豆瓣小组等，会有很大的几率出手。另外，微博也是个买卖二手物品的地点，善加使用效果也不错。

淘宝开店简介：

在淘宝开个小店随便卖些东西做一回掌柜是很多人小小的愿望，笔者在5年前就成功申请了店铺，虽然生意惨淡，但也乐在其中。如今想要在淘宝开店要比以前麻烦许多，下面就来一起学习一下开店的流程，说不定什么时候就会用上。

① 在“我是卖家”页面点击左侧的“我要开店”，网站提示只要完成3件任务即可成功开店，首先开始第一项“开店认证”。

② 首先要通过实名认证，推荐使用“快捷认证”（需要先登陆支付宝网站），步骤相对较少而且立刻生效；“普通认证”需要上传证件和确认支付宝的汇款金额等步骤，最快需要1～2天才能通过。

③ “店铺所有人认证”需按要求上传证件，客服会在3个工作日内对个人照片进行审核。

④ 开店认证的间隙可以进行下一项“在线考试”，考试成绩达到60分则可通过，可以重复考试。

⑤ 完成后就可以完善店铺信息并签署“诚信经营承诺书”

⑥ 开店成功后就可以进入“卖家中心”的“店铺管理”查看店铺了。



开店不是梦，只需3步走



实名认证和店铺认证是必须完成的步骤，上传身份证和照片也是为了创造一个和谐的购物环节

以前申请开店根本不需要通过考试，而如今违规的卖家越来越多，所以不得不先打“预防针”

最后还有几点需要提醒大家，在与买家沟通时，一定要如实描述宝贝的细节、瑕疵等，以免对方在收到物品的时候算后账；发货前最好询问买家对于快递公司的选择有无要求，对于一些比较小的城市，在联系快递的时候也要问清是否能够到达；花一点时间查看买家的信用也很重要，浏览其他卖家对该买家的评价，以免遇上“极品”买家。此外，如何包装物品和跟踪运单也很重要，鉴于篇幅有限不再细说。

二手交易网站推荐

一、数码产品类交易论坛

外设天下

http://www.pcwaishe.cn/

外设天下创建于2007年12月，是一个以电脑外设产品为主题的资讯站与论坛。“个人交易区”主要以鼠标、鼠标垫、键盘、耳机、音箱、外设套装、手柄和其它硬件交易为主，每天的出售与求购量相当可观，优质的二手宝贝几乎都不会留到第二天。论坛有自己的“交易中介区”和“交易投诉区”，为不方便使用支付宝的淘友创造了便利的条件，一旦出现交易纠纷也有申诉的地方。



TomPDA

http://shop.tompda.com/mall/

TomPDA是一家老牌的智能手机门户网站，为每一位智能手机用户提供丰富的手机应用资讯、实用有效的手机导购信息以及独具特色的数码交易平台。TomPDA的二手交易区涉及各种通讯设备、手机配件、PDA主机、笔记本、数码相机、台式机、移动存储及耗材、随身影音和游戏机等，几乎涵盖了所有IT类产品。二手宝贝数量众多，但质量参差不齐，偶尔也可以淘到很不错的产品。



家电论坛

http://www.jd-bbs.com/

顾名思义，家电论坛是一家主要以家用电器为主的交流网站，在这里可以学习到关于电视机、Hi-Fi音响、高清播放机、白色家电、小家电、普通数码产品等专业知识。其交易区需要注册之后才能进入，开设“影音产品交易区”“耳机随身听交易区”“数码产品交易区”“电视、白电、小家电交易区”和“杂货铺”，同时也设有交易中介，每天的发帖量在5000左右。



耳机大家坛

http://www.erji.net/

耳机大家坛是一家专业的高保真耳机与耳放交流论坛，设有各品牌耳机讨论区、DIY精品区和交易区等。二手交易区下设“二手交易与购买咨询区”“音乐唱片交易区”“耳放/DIY卖场”等，如果你想深入了解关于耳机的方方面面，那么来这里看看肯定收获不少；如果想淘高端耳机和相关配件，也肯定不会失望。



二、国内二手交易网站

58同城

http://www.58.com/

“58同城，一个神奇的网站”。没错，这个网站的神奇之处在于你可以找到几乎任何关于房产、招聘、黄页、团购、交友、二手、宠物、车辆、周边游等海量分类信息，而它的分地域的跳蚤市场也涵盖了数码产品、厨房电器、家居装饰、虚拟物品、二手车、图书玩具等，是寻找同城二手宝贝的必去之地。与之类似的还有赶集网、百姓网、同城二手网等。

淘宝跳蚤街

http://ershou.taobao.com/

阿里巴巴近年来将原有业务进行了延伸，淘宝网原有的资源也进行了细分拓展，比如后来上线的淘宝精品和淘宝跳蚤街。淘宝网的跳蚤街是一个社区化的二手闲置交易平台，不仅支持各种同城及线上的担保交易，同时还拥有最专业的二手商家，让买卖二手闲置物品更加方便。P



破茧重生
电脑配件再利用



■辽宁 小黑

你是不是也和笔者一样，用过的电脑和数码产品从来不舍得卖掉？特别是迷恋DIY攒机的时候，每隔一段时间就会淘汰下来一批零件，把它们扔在一边就不再去管了。眼看又要到年末了，岁末大扫除时，这些被遗忘在角落的家伙可能又会被翻出来，看到这些曾经价格不菲的宝贝，你会怎么处理呢？卖掉它们吗？一是不划算，二来的确有些舍不得，况且有些东西实在太旧，早就不能用了，你也别指望它们能卖出去继续服役。那么只能当垃圾扔掉吗？不必，因为只要经过你的巧妙改造，它们就能改头换面，就像破茧成蝶一样，用新面貌与我们相见！

先来看看笔者带给大家的几个有趣的改造吧，希望它们会给你来带一些启发，并发扬经济环保的理念，让生活增添一些乐趣。最需要提醒大家的是，假如你的旧电脑还能继续使用，笔者还是推荐你将它们卖掉，要么捐给其他更需要的人，因为下面的改造都是一去不复返，没有后悔药吃的！

光驱轮盘玩具

所有淘汰光驱的共有特点是很难再利用，过去一般的想法是把它们改造成杯架——没错！就是像某个很出名的IT笑话说的那样，把光驱托盘粗暴地拽出来当杯架使，好一些的还会把外壳做一些简单修饰。但光驱改成杯架终究缺乏技术含量，只能给自己一个人用，要是你想玩得更有趣，不妨试试下面的这个办法。

轮盘我们都在电视、电影或卖场抽奖活动中见过，是先让轮盘快速转动，然后慢慢停下，轮盘上的指针或小球就会停在某个位置，产生出当轮的赢家。作为品德良好的公民，我们当然要远离赌博，不过可以借用这个原理，用光驱改造成一部迷你轮盘机，特别适合在办公室里和大家一起玩，帮大家选出由谁去买午饭、请客喝饮料。



成品的样子，转出个倒霉蛋去买咖啡

不怕不读盘，光盘放进去能转就行

你可能会需要的材料和工具：

○旧电源×1

它可以很旧，不过一定不要有故障，免得漏电伤人。你如果只在办公桌上使用，也可以从工作机的机箱电源里引出一个接口专门为它供电。

○“L”型金属条×1

最简单的办法是从机箱上找到这种金属条，即是在安装PCI插槽设备时从机箱上拆下来的那些挡板。

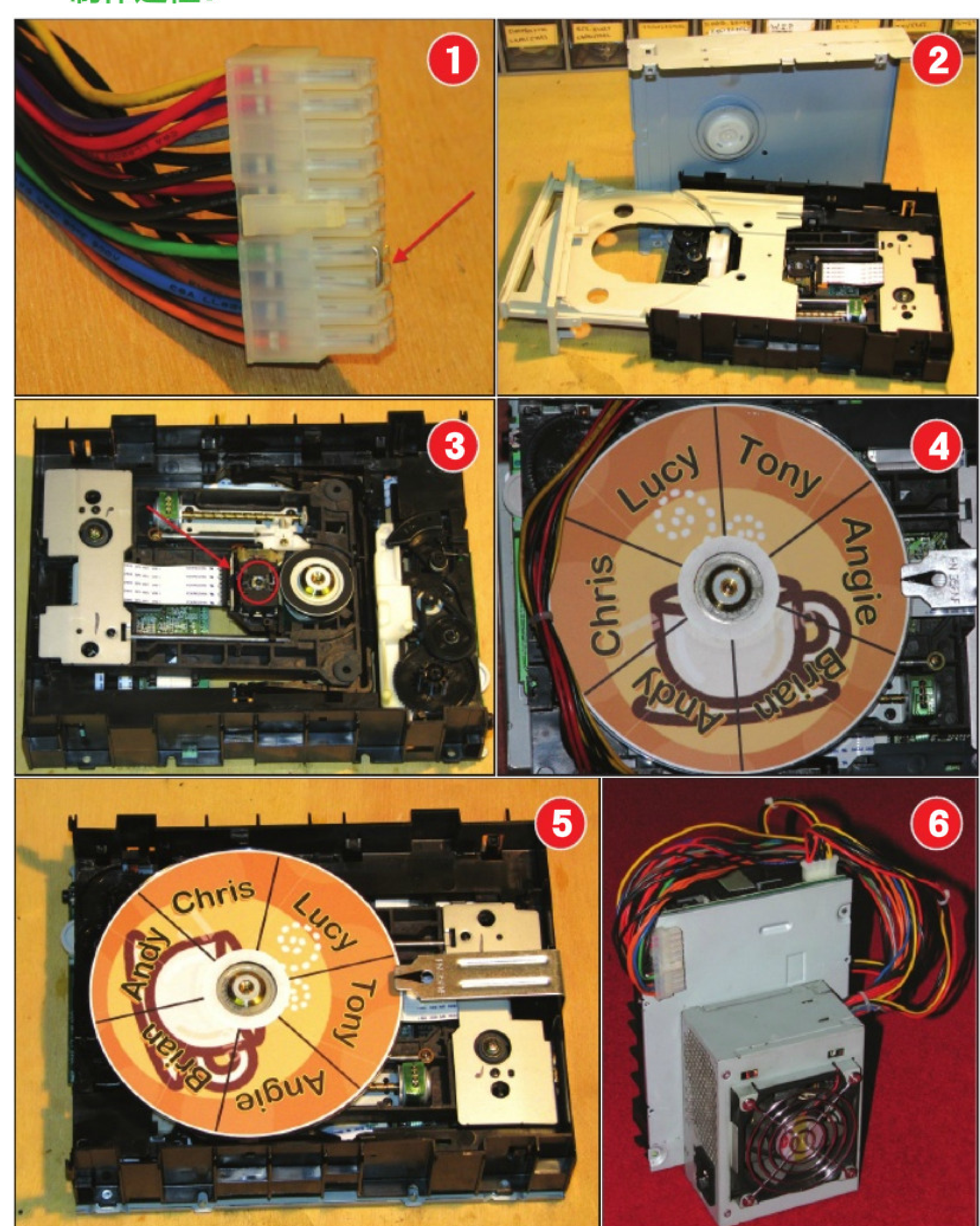
○旧光驱×1

应该选择只读型光驱，你若有很多个可选，那么可以放入一个空白光盘，看看各个光驱在停止前转动的时间，选择你觉着时间更合适的那个吧。

○空白光盘×1

我们需要在光盘表面写字，最好选择正面是白色的，你还可以自己在表面粘上一层白纸。

制作过程：



（1）首先，使用旧电源的话，应该先在连接主板供电接口的插头上把绿色与黑色电源线短接。

（2）把光驱拆开，去除托盘。光驱的内部结构对新手来说稍显复杂，也许你的光驱和图中的看起来不太一样，不过不用担心，我们不需要做太多的改动，你不用继续拆其他零件了。

（3）接通电源后，光驱中的激光头会尝试读盘，由于它的亮度还是挺高的，我们尽量不要出于好奇一直盯着它看，免得损伤眼睛。对于激光头你也不用担心，制作完成后它是会被挡住的，从外面看不见。

（4）这一步最有趣，我们应该准备好轮盘了，在它的上面写上人名或其他的什么，最关键的是发挥你的想像力。另外，之前准备好的“L”型挡板，你也可以在处理之后粘在光驱上，在它上面画上箭头当指针用。你一定好奇为什么前面提到要用空白光盘吧？这是因为将空白光盘放入后，光驱会一直旋转空白光盘尝试读盘，最终会因无法读盘而停止，正好符合我们的要求。当然，你的光驱如果已经坏掉了，读取任何光盘都会转转就停，你也就不用特意使用空白光盘了。

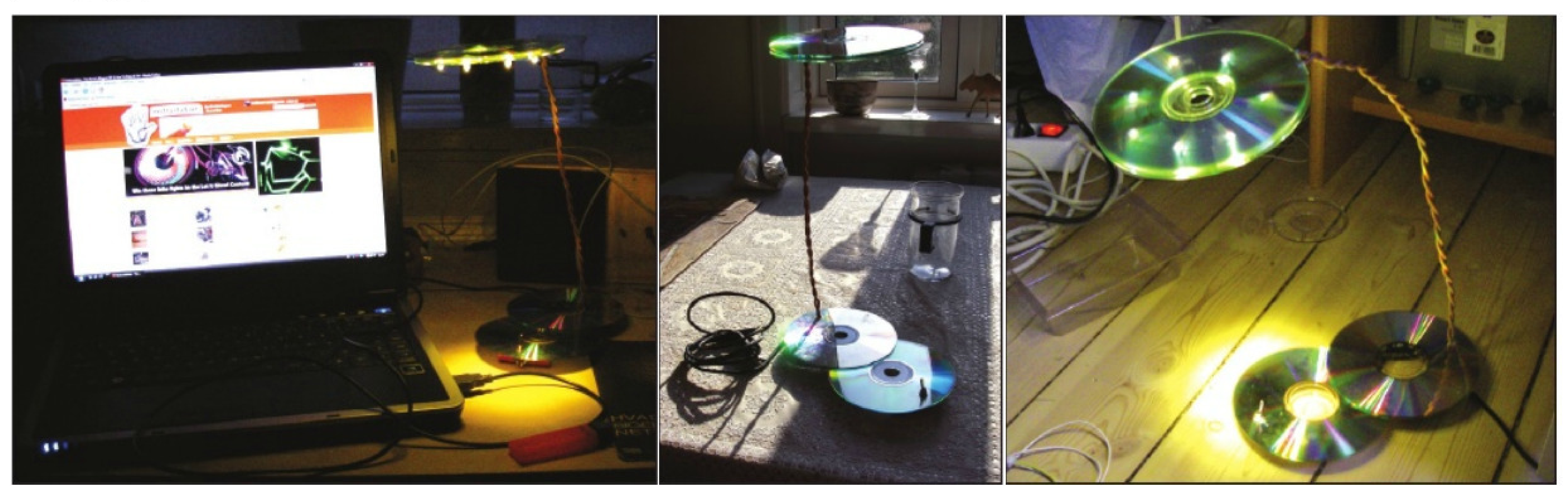
（5）光驱的改装到这里就基本完成了，剩下的是一些修修补补和装饰的工作，比如固定不牢的话，你最好再用万能胶把空白光盘与转轴粘在一起。

（6）大功告成，你可以把光驱和电源放在一起，中间通过万能胶固定，把它们竖起来放在桌面上，看上去就很有诱惑力。

USB光盘台灯

现在街头巷尾已经很难见到卖光盘的小贩了，他们应该算是宽带普及的受害者吧。当然和小贩比起来，最无辜的还是光盘，曾经我们去电脑城买游戏、买软件，载体大都是光盘，但是今天绝大多数人都选择了下载，渐渐接受了数字发行。

光盘早已风光不再，旧光盘往往被压在储物箱底，过着暗无天日的日子，等待着被扫地出门……面对亮闪闪的光盘，回想它们曾经为我们带来的快乐，我们难免有些不忍，好在一些能人巧匠用废旧光盘玩出了新的花样，下面我们就一同来看如何用光盘制作台灯！



漂亮的小台灯，快来测试你的动手能力吧

你可能会需要的材料和工具：

○光盘×3

你可以选择CD、DVD、HD-DVD，甚至是蓝光光盘，它们的质感、颜色会直接影响到成品给观者带来的印象，所以尽量选择质量好、色泽亮丽的光盘。

○5mm LED发光二极管×7

这些小灯泡可以带来适当的亮度，如果你希望台灯亮度更高也可以多安一些。颜色方面笔者推荐暖白色光，纯白色的冷光也不错，不过阅读还是前者更适合。

○电阻×7

LED需要配合适当的电阻，如何计算阻值呢？不懂物理也无所谓，我们可以在一家国外网站上找到计算器（地址：http://ledcalc.com/），分别填写供电电压（5V）、二极管所需电压和电流及LED的数量，它就会自动为我们计算出需要的电阻阻值和数量了。

○一些电线

电线要当作灯架使用，我们可以选择家庭改造电路时常见的铜芯电线，它们比较结实，拧在一起非常适合。

○几节废电池

用来当底座使用，越重越好，它们可以保证台灯不会一头栽倒在地。

○USB数据线×1

用于供电，可从废旧的摄像头、游戏手柄上拆下来。

制作过程：







（1）先在纸上描出光盘轮廓，找到中心点，再用圆规在光盘表面画好LED的位置，记得要预留一个小孔，专门为连接灯头与支架做准备。在为光盘打孔时，应该从亮面开始，否则有可能破坏金属亮面，影响美感。

（2）把二极管的正负极从光盘孔洞中穿过去，最好让它们的朝向相同，以便为下一步装配节约时间。

（3）用电烙铁把电阻和二极管正极相连，再用一根导线将它们并联。

（4）同样，把正极再用导线连在一起，一个回路就基本完成了，你可以再用USB数据线接上试一试，看看能不能点亮。

（5）取两根铜芯导线，不要去掉皮，只需用电钻将它们缠绕在一起就可以。

（6）导线末尾要去皮，折成90°。

（7）连接导线与LED，进行到此已经完成大半了。

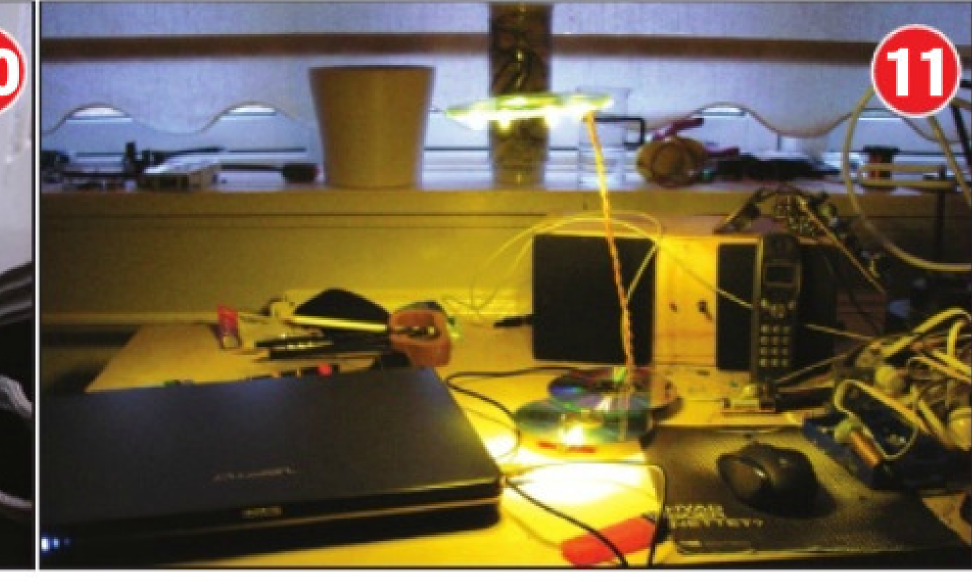
（8）再拿两张光盘，把它们粘在一起，并在其中一个上打出直径约1cm的洞，足够拧成一股的导线穿过即可。

（9）在穿过导线的光盘上，用热溶胶把导线固定好，再把作为负重物的电池粘上。

（10）最后一步，把USB数据线与导线相连，记得红色为正极，黑色接负极，其他2根为传输数据所用，可以直接剪掉不用。如果有条件，还可以在底座的另一张光盘底部安装上一个小开关，具体方法非常容易，这里不再赘述。

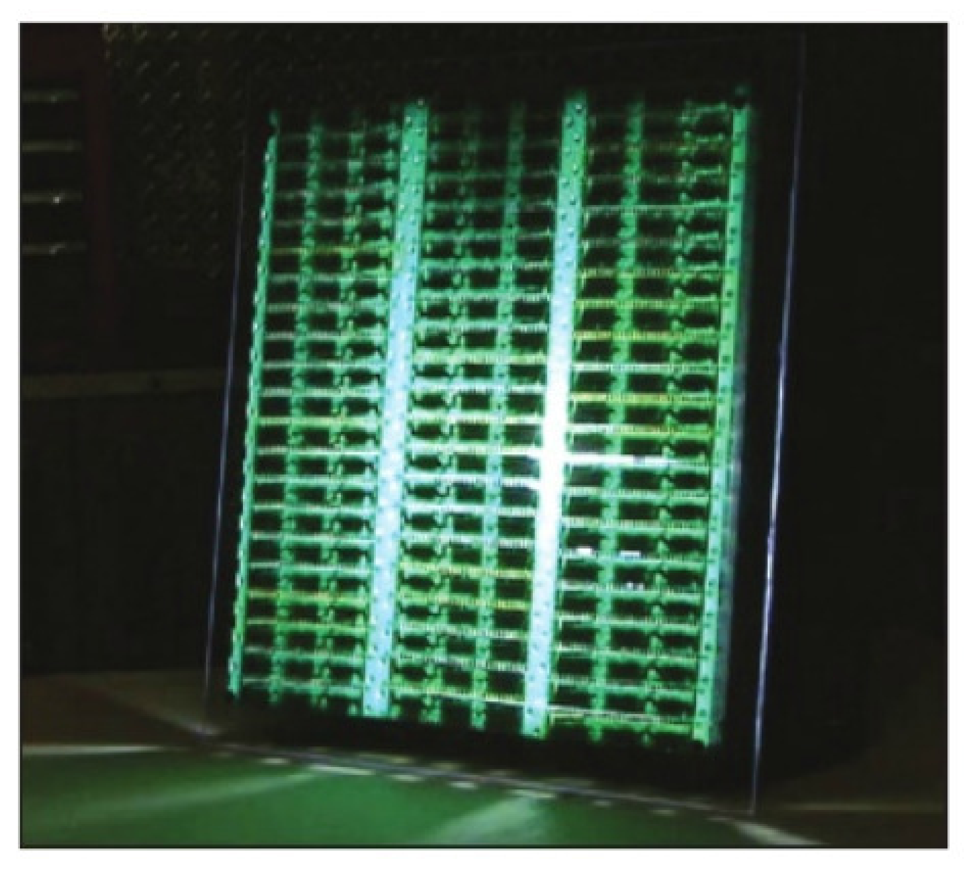
（11）很亮，很实用，坏了也好修理，比网上卖的USB台灯强多啦！





内存与光的融合

我们刚刚用光盘制作了一个小台灯，它光亮又实用，还能提醒我们光盘的读写方式与光有关。不过你一定想不到，电脑中另一个常用的配件——内存，竟然也能与光结下不解之缘，更加令人觉得惊讶的是，表面平淡的内存，能在光的衬托下展示出另一种特殊的魅力，让你似乎身处未来的科幻世界里，尤其看过下面的制作方法后，笔者相信你马上就想去亲自试试。



有点像一台特殊的服务器，闪烁着梦幻般的绿色

你可能会需要的材料和工具：

○若干旧内存条

内存条数量的多少决定成品的效果，下面的例子中共使用了63条内存，如果只是简单玩玩，笔者估计最少需要5条才能达到比较理想的效果，你若没有很多淘汰掉的内存，可以从朋友处搜刮或在网上找找，坏掉的内存价格都很便宜。

○保护罩×1

作为灯罩使用，最好是不易碰碎的树脂材质，玻璃材质亦可。

○木工板×1

大概30元一张的木工板，用于制作外壳，为了成品的质量你当然可以选择价格更高、品质更好的。

○胶水×1

任何能粘住木头、金属、塑料的胶水都可以。

○金属薄片×1

用作反光板，几乎任何光亮的金属材质都可以。笔者推荐烘培使用的锡纸，它们又便宜又好找，或者把多个光盘连接在一起使用也不错。

○灯泡×1

最好选择吊灯用的荧光灯泡，白炽灯过于费电。

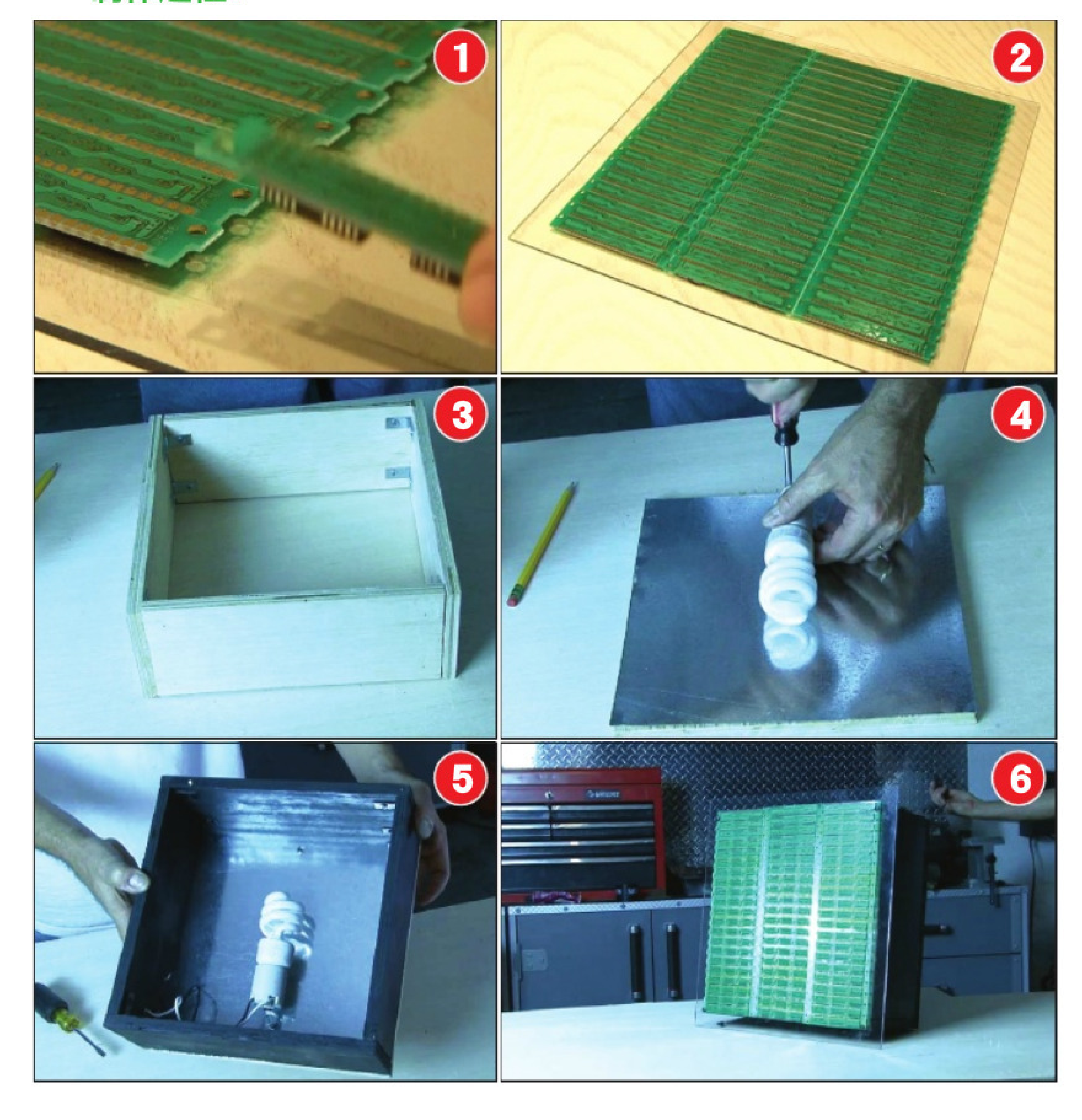
○L型家具连接件若干

用于制作外壳，你也可以使用射钉枪来安装，速度也许会更快。

○组合螺丝刀

一套普通螺丝刀工具即可。

制作过程：



（1~2）把玻璃板平放，将内存一条条地粘在上面，带有内存颗粒的一面朝内。注意事项有两点，第一是摆放一定要整齐，如果你对自己的手艺没信心，可以使用一些辅助工具（如水平尺）；第二是玻璃边缘与中间的内存之间要留适当的空间，这样最后的效果才会好看。

（3）开始制作外壳，你也可以称之为灯箱。我们先将木工板裁切至适合玻璃板的尺寸，共需5块，包括灯箱的4个面和一个底板。然后，我们再用家具连接件把4个面组合在一起。

（4）底板需要经过处理，最重要的是把金属薄片完整地铺在上面，之后再固定好灯泡。把制作好的地板与外壳组合，看看有没有需要进一步修改的地方，注意最好事先在外壳上打一个孔，以便后面布置电源线时无需再用工具。

（5）组装完成，测试一下灯泡能否点亮，如果怕固定玻璃屏时木板被挤裂，也事先可以在角落处打好螺丝孔。

（6）安装玻璃板，拧上螺丝，这个稀有的灯箱就完成了。灯光的一部分可以透过内存，发出幽幽的淡绿色，这真是科技与美学的另类结合啊！

硬盘艺术时钟

机械硬盘坏了很难修，加上它们又比较笨重，一般出问题后只好扔在一边不管了。不过你可能对机械硬盘充满了好奇心，想知道它里面到底有什么，敢想敢做的人可能早就动手了，从里面抠出了磁铁，正玩得不亦乐乎……可惜，仅仅乱拆一通十分低级，我们要有更高层次的追求。在影视或艺术作品里，时间一直是让人类琢磨不透的东西，我们下面索性就从硬盘中再挖掘一下，看看怎样把它做成一块独特的、有艺术气质的挂钟。

机械的金属质感，完美的圆形，这款挂钟会花你多少钱？答案是几乎不用钱





没有这样的专用压床？没关系，找一个废旧的木桌配上钳子也一样能完成

你可能会需要的材料和工具：

○电钻

小型电钻即可，配有压床的最好，方便在金属环上钻孔。另外还需要数个小钻头。

○螺丝刀工具箱

根据硬盘的不同，我们要使用不同型号的螺丝刀。

○小夹钳、热熔胶

在拆卸硬盘与组装挂钟时使用。

○若干旧硬盘

为了取得尽可能多的金属环，本例中使用了12块。

○石英钟机芯

实体钟表店、购物网站上均有销售，价格贵一些的质量更好，如果你家里有淘汰掉的挂钟，不妨从中拆一个出来。

制作过程：





(1) 拆卸硬盘，此处没有太多需要说明的，把能拧的螺丝都拧下来，你会很容易地看到硬盘内部的模样。

(2) 拆掉马达与所有金属圆环，这款硬盘的利用价值就到此为止了。如法炮制，把其他硬盘上的所需零件拆下备用。

(3~4) 挂钟的主体分成2部分，底座是由马达组成的，表盘是由金属圆环组成。我们先制作底座，你可以按照图中所示，用螺丝将两个马达连接在一起，根据个人喜好制作出理想的样子，唯一需要注意的是你应该预留机芯的位置。

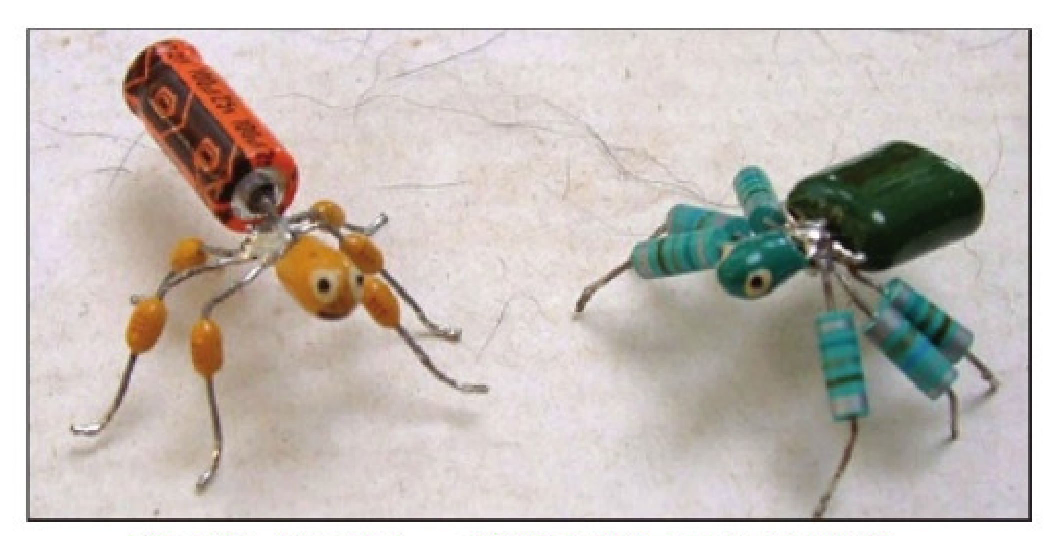
(5~6) 再为金属环打孔，由于它们是铝制的，所以打孔会很容易，但仍然需要小心一些，以免把金属环弄断。完成后再用螺丝将它们连接固定。金属环用来表示时间，3个环为3点，6个环为6点，以此类推。

(7~8) 用热熔胶把连接用的金属环与石英钟机芯粘在一起，在粘之前你应该仔细测量，避免安装之后机芯不正导致指针不准。为了美观，你也可以再涂上一层银色的漆。

(9) 最后安装上表针，就是成品的样子了，它在世上独一无二，非常酷！

主板与小虫

曾经有一摞废主板放在我面前，我没有珍惜，如今想起真是后悔莫及……作为电脑中最大的零件，主板上有大量的电子元件，如果不被妥善处理，它们对环境造成的危害无异于给地球投毒。怎么才能让主板发挥余热又不危害环境呢？你若喜欢玩拼图、积木，或者是任何耗费时间的游戏，那么就学学如何用主板上的零件制作逼真的小虫吧，一块主板配上工具和一点涂料，就足够你玩上一阵子啦，制作好的小虫更是很好的摆设，送给朋友也一定会得到他们的喜欢。



真正的“网虫”，猜猜它们是用什么做的？

你可能会需要的材料和工具：

○钳子、指甲刀

用来拆掉主板上的元件，制作小虫时也会用到。

○电烙铁、胶带、万能胶

把不同原件粘合在一起时使用。

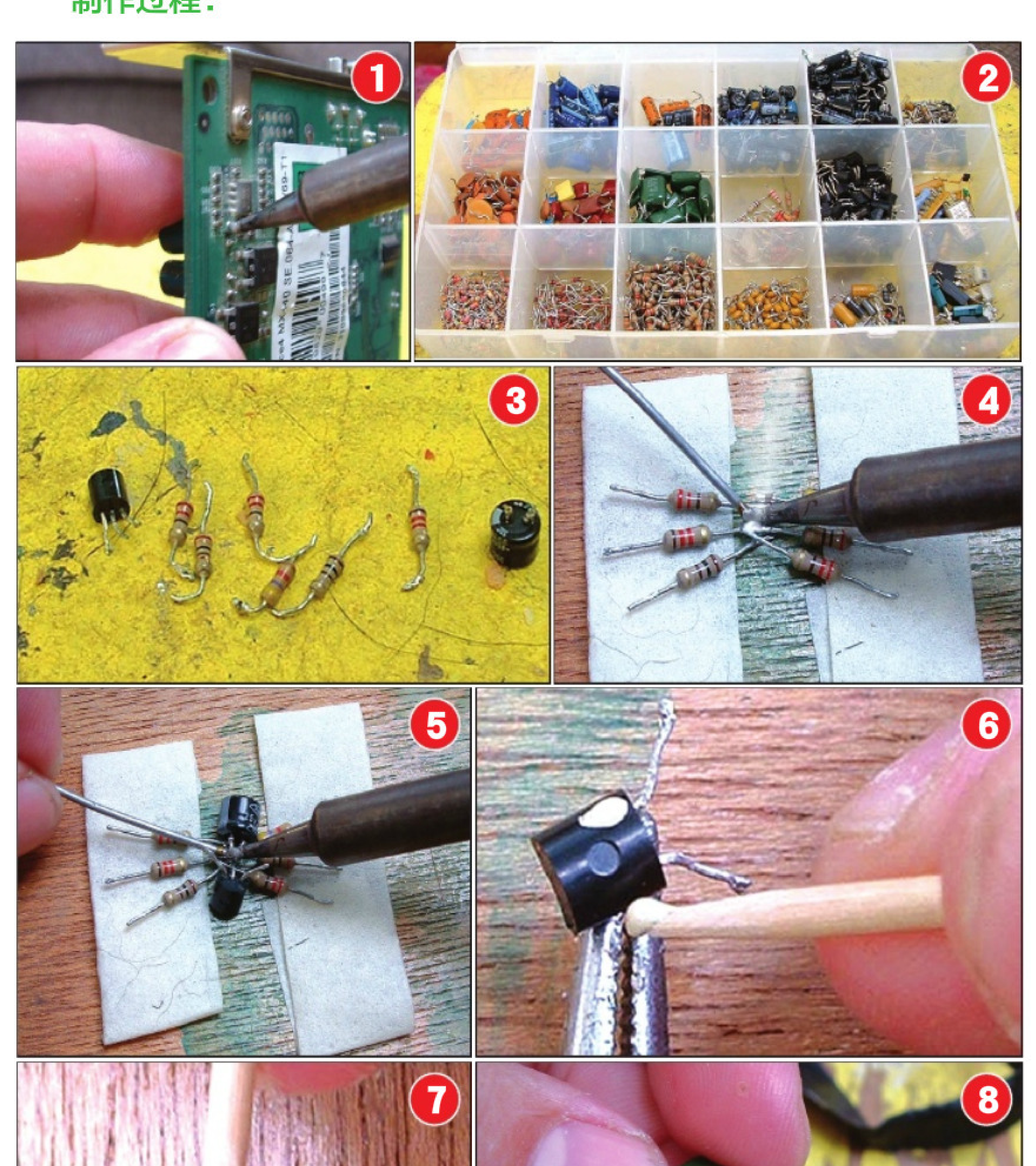
○不同色彩的颜料

用于为制作好的小虫上色。

○刷子、牙签

上色时涂抹颜料时使用。

制作过程：



（1）先尽可能地多拆掉主板上的零件，我们可以使用电烙铁让焊锡处融化，再从另一头一边摇晃一边拽，它们就会被拔下来了。需要注意的是电烙铁很烫，摇晃拆卸零件时要格外小心。

（2）拆掉的零件应该分好类，妥善地保存起来，一是方便自己使用，二来也避免它们掉到地上被小孩子或宠物吃进肚子。图中的这些电子元件并非全部取自主板，其他如收音机、打印机、VCD播放机等等也是你取材的好地方。

（3）接着是准备时间，你需要在脑子里想像一下，勾勒出小虫的大致模样，然后基本就能知道需要哪几个元件和什么颜色的涂料了。图中选了6个电阻作为小虫的腿，1个电容作为腹部，还有1个三极管当头。

（4）把6个电阻处理干净，你可以用指甲刀剪掉任何过长的部分，再把它们排列好。然后就该电烙铁上场了，这可是一个精细活，力道稍稍大一点，电阻的位置就有可能被打乱，你就得动用钳子调整它们了。

（5）把头和躯干焊上。三极管当头的好处是能更好地模仿虫子的触须，同样胖胖的电容最适合当腹部了。

（6~7）拿起牙签蘸上涂料画眼睛，先涂上一层白色，等它干了之后再涂黑色的眼球。

（8）最后上场的是小刷子，为小虫做最后的修饰，让整体颜色看起来更和谐。制作这样的一只小虫不需要很长时间，好好发挥你的想像力，制作其他如蜘蛛、蜜蜂这样的小虫吧！

小风扇DIY：空气净化器

机箱里拆下来的小风扇你会拿来做什么？要么换进另一个机箱继续使用，要么收起来留作备用。之前，有聪明的人想到了把它们粘在一起制作成风扇，又静音、散热效果又好。根据这种想法进一步思考，有人得到了一个更有趣的创意——空气净化器。商场里卖的空气净化器价格不菲，更换过滤器件还要持续额外付费，我们虽然有这样的需要，但并非人人都能消费得起。利用机箱里拆下来的小风扇，我们可以自制简易的空气净化器，别看它其貌不扬，实际使用确实是有一定效果的。



静音的大叶片风扇，快速吸走你周围的PM2.5……

你可能会需要的材料和工具：

○直径120mm风扇×2

优先选择静音风扇，风量越大越好。

○纸箱×1

必须能装下2个风扇，一般的DVD光驱包装盒就可以，牛皮纸纸箱最佳。

○壁纸刀、螺丝刀

在纸箱上打孔及安装风扇时会用到。

○出风口过滤网若干

过滤网很好找，汽车做保养时淘汰下来的空气滤芯就可以，或者你干脆买些空调用的过滤网，保证以后家中还能用得上。

制作过程：

（1~2）把风扇按在纸箱上选好位置，再通过做的标记切割纸箱。你的纸箱若是很大，能放下多个风扇，那么一定要多安装几个以增大风量。

（3~4）切割背面制作通风口，最好用直尺画好后再切。完成后用过滤网试一试大小，一定不要留下会让灰尘跑出去的缝隙。

（5）平整地铺好过滤网，假如它在纸箱内很牢靠，你就无需做额外的工作了，否则可以用胶带或胶水在边缘简单固定一下。

（6~7）电源键由通风口处引出，接上之后就可以工作了。从两张对比图中你可以发现，使用1个月之后过滤网已经变得很脏了，尽管它不能帮你净化整个房间的空气，但至少能让你的电脑桌周围变得更干净。

（8）摆在电脑桌上使用，旧配件为新电脑服务，算是一举两得了。如果有条件，你还可以为它添加内置电源，增配开关和风速控制器。P

生日快乐
Windows Phone平台回首与展望



Windows Phone 8

■WPDang.com nic / 苏扬 / 绍森

从2010年10月Windows Phone 7发布至今，Windows Phone平台已经经历了第二个年头。就像之前在各种公开场合表示的那样，Windows Phone正在不断快速发展。在即将过去的2012年，动荡、兴奋、变化……之前看来许多不如人意的地方都有了十分显著的改善，不仅仅是Windows Phone本身，甚至连手机市场的格局都充满了不小的改变。

随着诺基亚、HTC、三星Windows Phone 8手机的接连发布，三分天下的格局正在逐步展开，Windows Phone不再像初生时那般青涩：10万款应用、不断拓展的Windows Live服务、更多OEM厂商的加盟、独特的操作体验、与Windows 8的完全融合……这些特点伴随着Windows Phone的成长都在逐渐显现，微软和诺基亚似乎也开始释放被对手压抑已久的力量。



当年Windows Phone 7发布会现场，微软对谷歌和苹果正式宣战

回首

统一硬件——寂寞的尴尬

如果说苹果的iPhone将手机从键盘操作旧时代带入了触摸体验的新阶段，那么Android无疑将手机的硬件发展加速了好几年。从最初的ARM11架构，到如今Crotex-A8、A9处理器，以及单核、双核、四核的整体推进，才用了不到两年的时间。不过后发制人的Windows Phone并没有像Android那样追求先进和繁多的硬件指标，而是严格把控各项参数：高通SnapDragon系列的核心CPU与GPU，以及返回、开始、搜索、音量控制、电源和两段式拍照按键。如此严格的限制使得Windows Phone平台逃过了Android设备硬件分裂的现状，但随之而来的问题便是硬件厂商没有足够的空间去实现差异化。

此外，微软的强制性也导致了Windows Phone本身在硬件方面的发展相对于其他主流平台，始终处于一个劣势的状态，虽然微软可以自豪地说Windows Phone并不需要多高的配置就能获得优秀的体验，但落后对手一代甚至两代的硬件标准是不争的事实。



最初上市的Windows Phone手机都采用了相同的硬件标准，在今天看来已廉颇老矣

2012

01–10
Lumia 900发布



诺基亚在CES2012大会上正式发布Lumia 900，它沿用了颇受好评的聚碳酸酯外壳，并拥有比Lumia 800更好的显示效果，同时支持LTE制式的4G网络。此外，凭借1300万像素的卡尔蔡司广角镜头和更高的电池容量等特点，在硬件方面全面超越Lumia 800。

01–23
Windows Phone软件商店应用数量达到60 000

02–27
诺基亚在MWC展会发布多款产品



诺基亚在世界通信大会发布了Asha系列非智能手机以及搭载Tango版本的入门级机型Lumia 610。此外，拥有4100万像素摄像头的Nokia 808手机震惊全场。Windows Phone软件商店应用数量突破70 000，并将开放包括中国在内的23个新市场。

03–14
HTC Titan正式发售



最终零售价4399元，将成为国内第一个上市的Windows Phone Tango版本机型，并且将不会被列入到运营商定制范围。

03–21
全新全易Windows Phone中国发布会



Windows Phone 7.5正式登陆中国，微软大中华区董事长兼首席执行官梁念坚出席发布会。

03–28
Lumia 800C发布



诺基亚和中国电信在北京永定门城楼下举行了Lumia之约发布会，发布了全球的第一部CDMA制式的Windows Phone Lumia 800C，裸机价格最终为3599元。

04–01
愚人节的玩笑：小米涉足Windows Phone

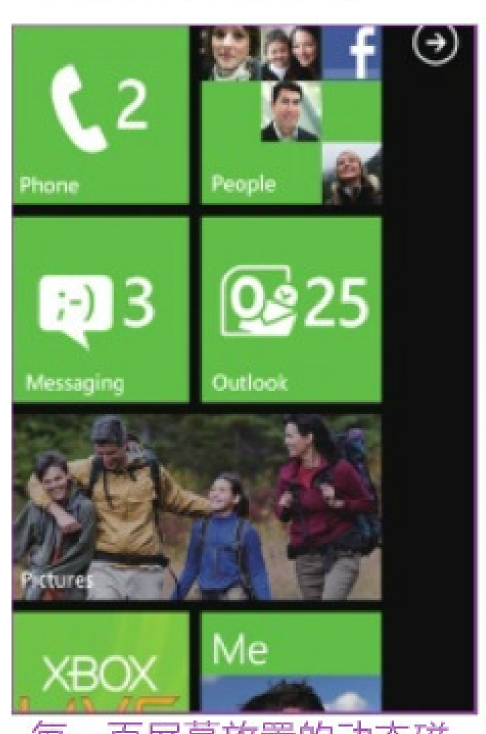


04–04
Windows Phone软件商店应用数量达到80 000

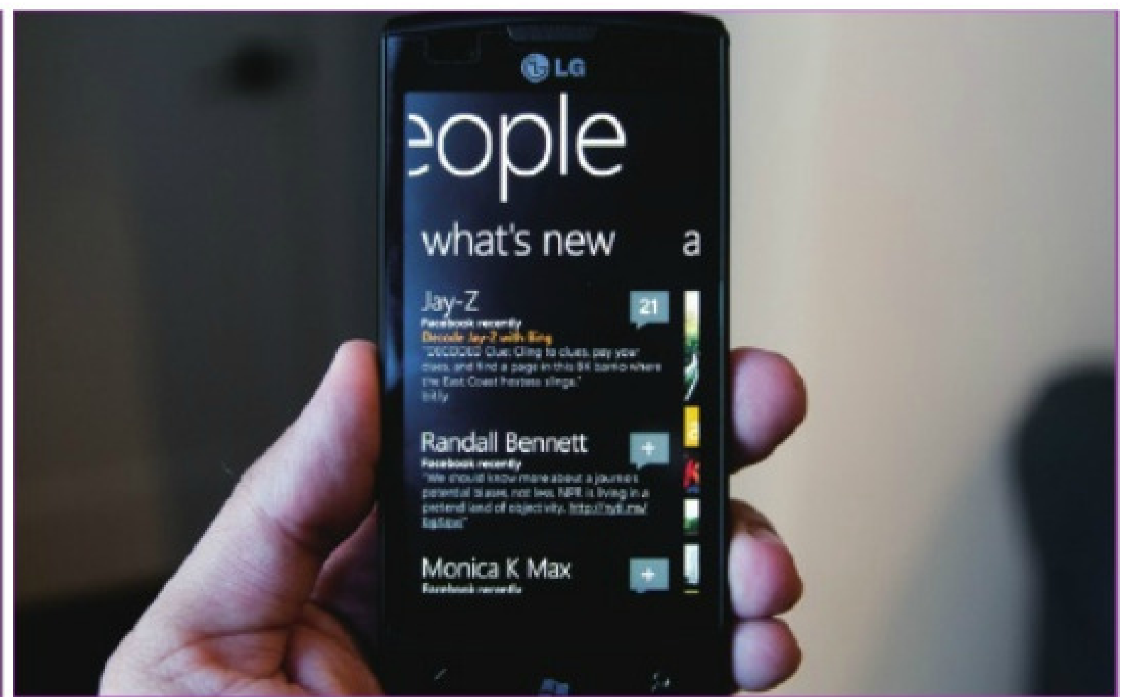
04–07
Lumia 900在美国纽约发布

Metro UI和信息流动——意识流的展现？

Windows Phone系统使用了创新的Metro UI，众多的动态磁贴（Live Tiles）占据了界面的主要位置，成为重中之重。其设计灵感体现了微软开发团队对于Windows Phone的最初想法：让用户更快地获取内容，加快信息流动，离开一座座应用程序的孤岛并身处信息流动中，所有用户都是信息的接受者和传递者，每天的日常生活犹如一条永远不停歇的信息河流。Windows Phone采用的Metro UI、HUB等概念，恰恰可以加速这种传递作用。



每一页屏幕放置的动态磁贴数量十分有限，这种状况不久将会得到改观

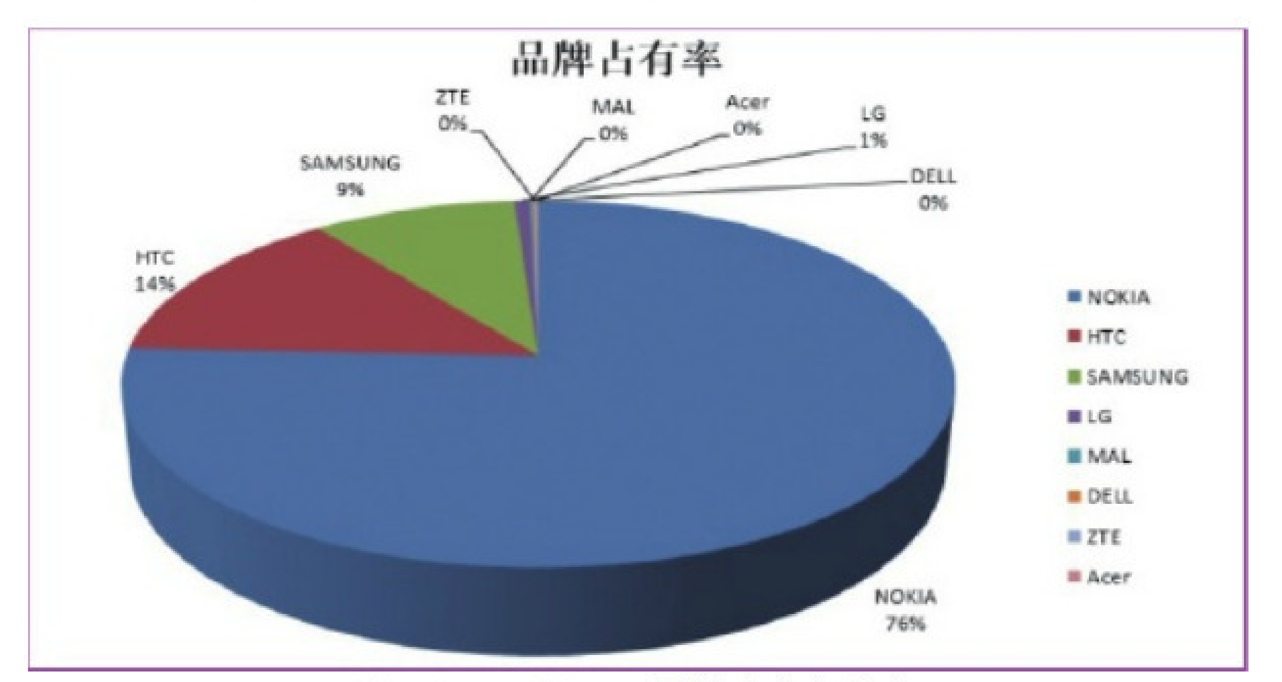


People Hub的概念类似于通讯录，所有人的各种联系方式和活动都尽在其中

遗憾的是，目前Windows Phone还没有实现上述这种理想，动态磁贴并没有真正发挥出所谓“流”的作用，很多开发者仅仅将它当成图标来使用，缺乏对其含义的深度挖掘，而且动态磁贴在Windows Phone 7.X的屏幕上仅能排列8个，更多内容需要通过滑动操作来显示，这大大降低了直观性。这一系列的失误导致微软对于Windows Phone的理念与构想仅仅停留在美好的意识流阶段，并未充分地展现出来。

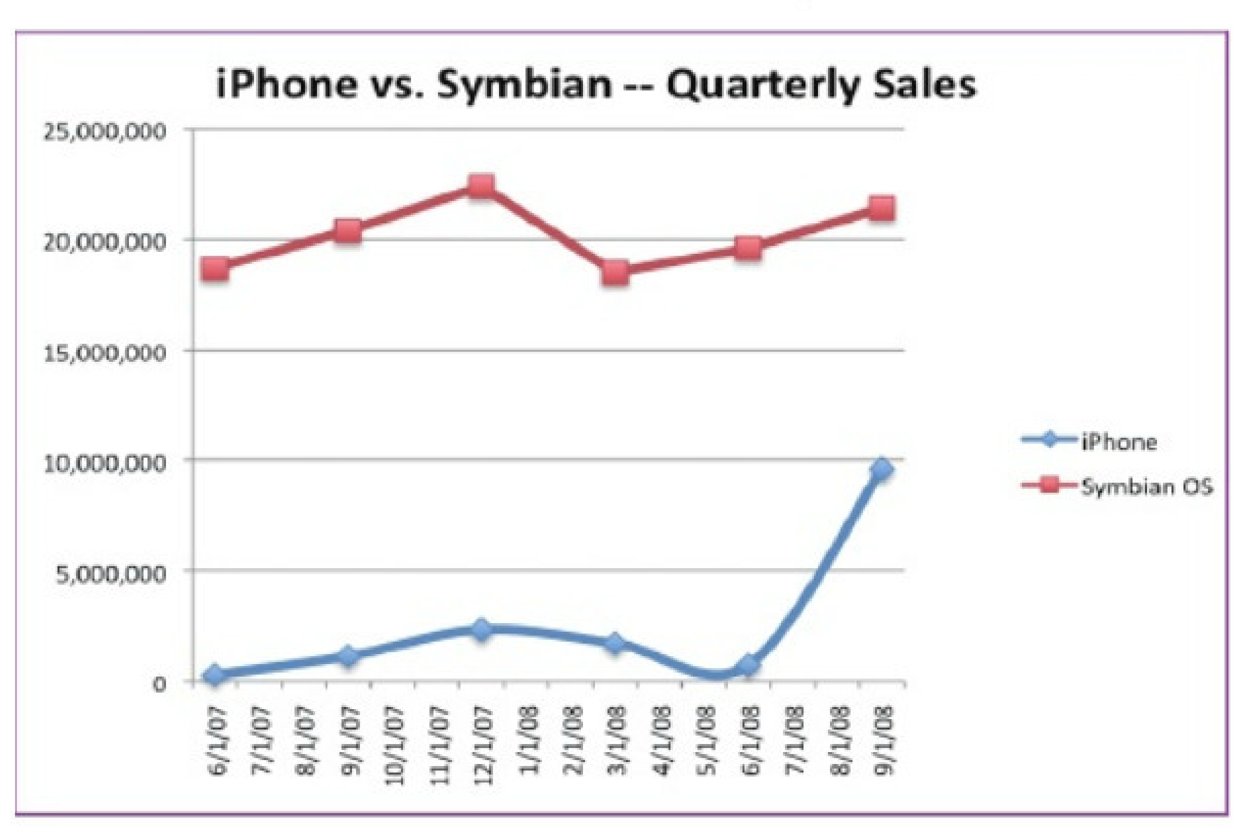
销量与占有率——是发展的过程还是可笑的结果？

从大局来看，Windows Phone的成长与Android或者iOS系统相比，显得仍旧不在一个水平之上，目前仅仅3.7%的全球市场占有率，就算是占尽六成Windows Phone手机销量的诺基亚Lumia系列，在2012年第二季度也只出货了400万台，甚至都没有达到三星Galaxy S3宣称销量的四分之一。单就中国市场来看，WPDang与OpenLive的联合研究报告显示（http://www.wpdang.com/archives/43859.html），目前中国市场保有的Windows Phone设备应该在113万左右（截至2012年8月），其中诺基亚的Lumia系列独占鳌头，在水货和行货市场的共同努力下占据了76%的份额，而三星和HTC品牌共同承担了剩余的24%。另一份来自Kantar的报告也显示，Windows Phone平台在各个国家的销量十分一般，只略有提升。



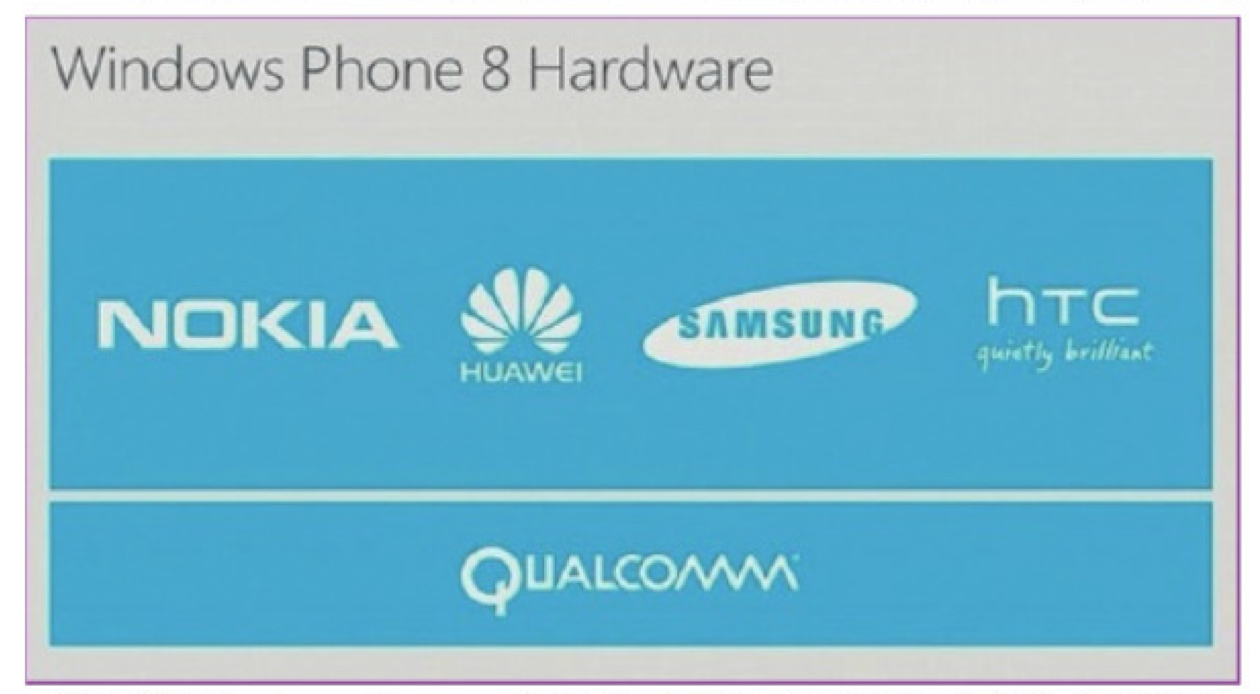
Windows Phone品牌占有率分布

是否可以说微软的Windows Phone平台已经失败了呢？当然不能这样认为。判断一个平台是否成功，并非单纯地将同期占有率作为依据。在iOS刚刚诞生的时候，智能手机市场被Symbian平台占据，单纯看苹果当时微乎其微的占有率，是无法与其4年后的辉煌联系起来的。还是那句老话：要用发展的眼光看问题。



从2008年6月开始，iPhone的占有率才有了显著的提升，而很多人在当时并没有怀疑Symbian的绝对领导地位

Windows Phone上市至今，虽没有占据极大的市场占有率，但是其独特的操作体验和优秀的开发者社区，已经牢牢吸引了一大批忠实的用户与开发者，其生态模式基本确立。随着更多制造商的加入，联想、华为、中兴等国内厂商也将在Windows Phone 8发布以后发售自家的Windows Phone手机，这无疑更有利于平台的推广和使用。不断完善的“微软—开发者—用户”组成的生态圈才是一个操作平台真正发展壮大的利器，占有率和销量只是其发展过程中的一个侧面，更不是可笑的结果。



首批搭载Windows Phone 8的手机厂商目前已有4家，另外还有硬件供应商高通。未来的数量还会不断增加

2012

04–10
Lumia 710国行零售价敲定

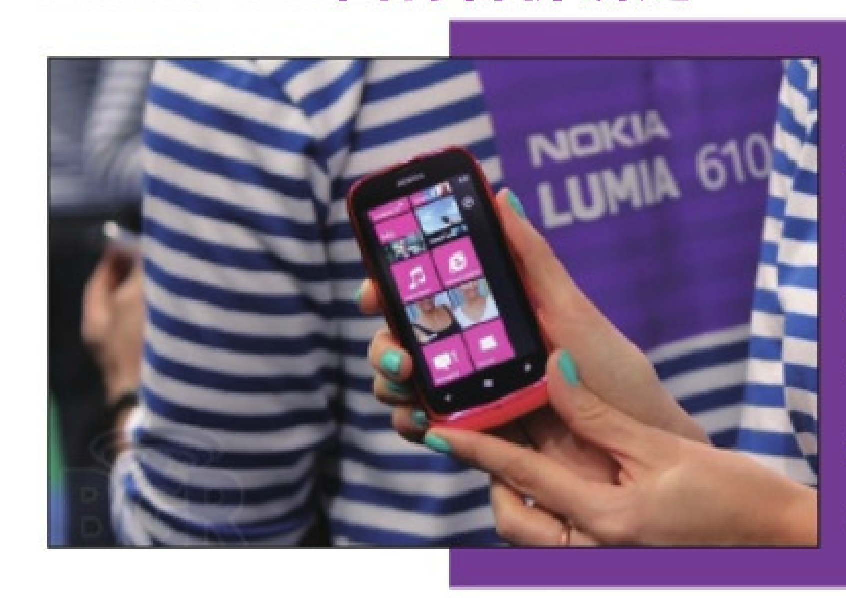


Lumia 710初期售价2299元，是诺基亚在国内正式销售的第二款Windows Phone手机，主要面向中低端市场。

04–28
Lumia 800国内正式上市，售价3599元



05–05
Lumia 610国行售价确定



诺基亚上海旗舰店正式发售国行Lumia 610，统一标价1699元，只有黑色和白色的机型，并且暂时不具备NFC功能。

06–09
Lumia 900国行发布



06–20
Nokia 808美国上市



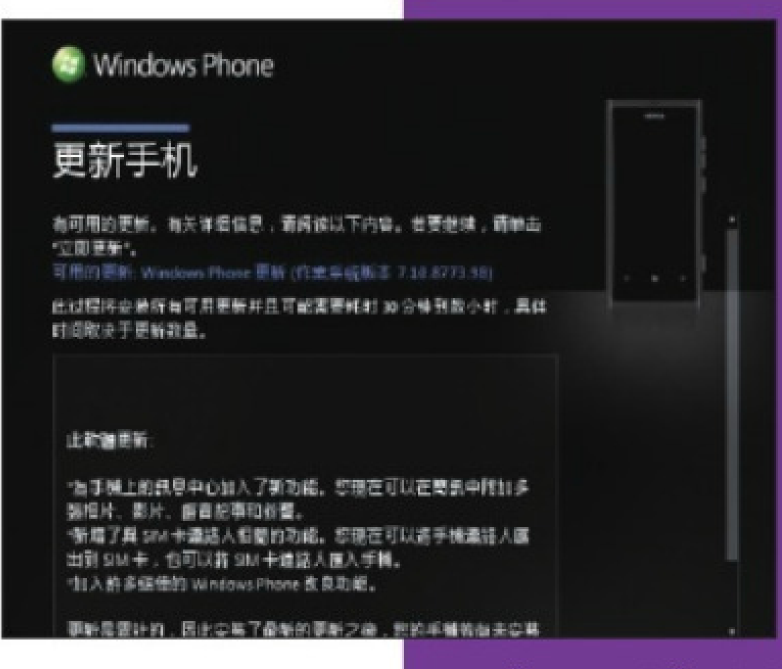
Nokia 808 PureView将以无约裸机的形式发售，亚马逊首发价699美元，约合人民币4440元，

06–21
Windows Phone 8开发者峰会召开



微软在Windows Phone 8开发者大会介绍了Windows Phone 8设备的硬件设计与重点功能，并确定Windows Phone 8将不能在以前的设备上运行，不过会开发单独的Windows Phone 7.8系统升级。此外Windows Phone软件商店应用数量突破10万大关。

06–28
“断网”大法获得Tango更新



微软开始向所有Windows Phone用户推送Tango系统，但是由于推送并不是一次性的，有些用户可能还需要等待几天才可以收到，聪明的玩家摸索出了“断网法”来获得推送更新。

07–05
港版Lumia 900跌破3000元

07–17
中国移动将涉足Windows Phone 8

推广之痛——自我的斗争

今年将是Windows Phone进入8.0版本前的最后一年，7.X版本的Windows Phone并没有给微软的移动市场带来任何显著的帮助，“不温不火”这个词正好可以形容这种窘境。作为微软目前最亲密的合作伙伴，诺基亚已经百分百地投入到了新Windows Phone的各项工作中。除此之外，三星、HTC、华为、LG等厂商都忙于奔波Android平台的火热战斗，似乎并不着急将精力投入到Windows Phone，这与厂商之间的盈利有着密切关系。三星凭借Android平台缔造的Galaxy系列早已名声在外，成为了iPhone的主要竞争对手，60天内2000万台的骄人战绩让行业震惊。Windows Phone并没有为这些厂商提供漂亮的营收数字，原因之一在于Windows Phone的主要对手便是Android，厂商往往会避免自家产品之间的争斗，这使得原本就不丰富的Windows Phone战线被忽视和冷处理，这一点从HTC对于X310e的宣传攻势就能明显发现。厂商一直在担心市场对于Windows Phone的反响不佳，导致先前的投入打了水漂。

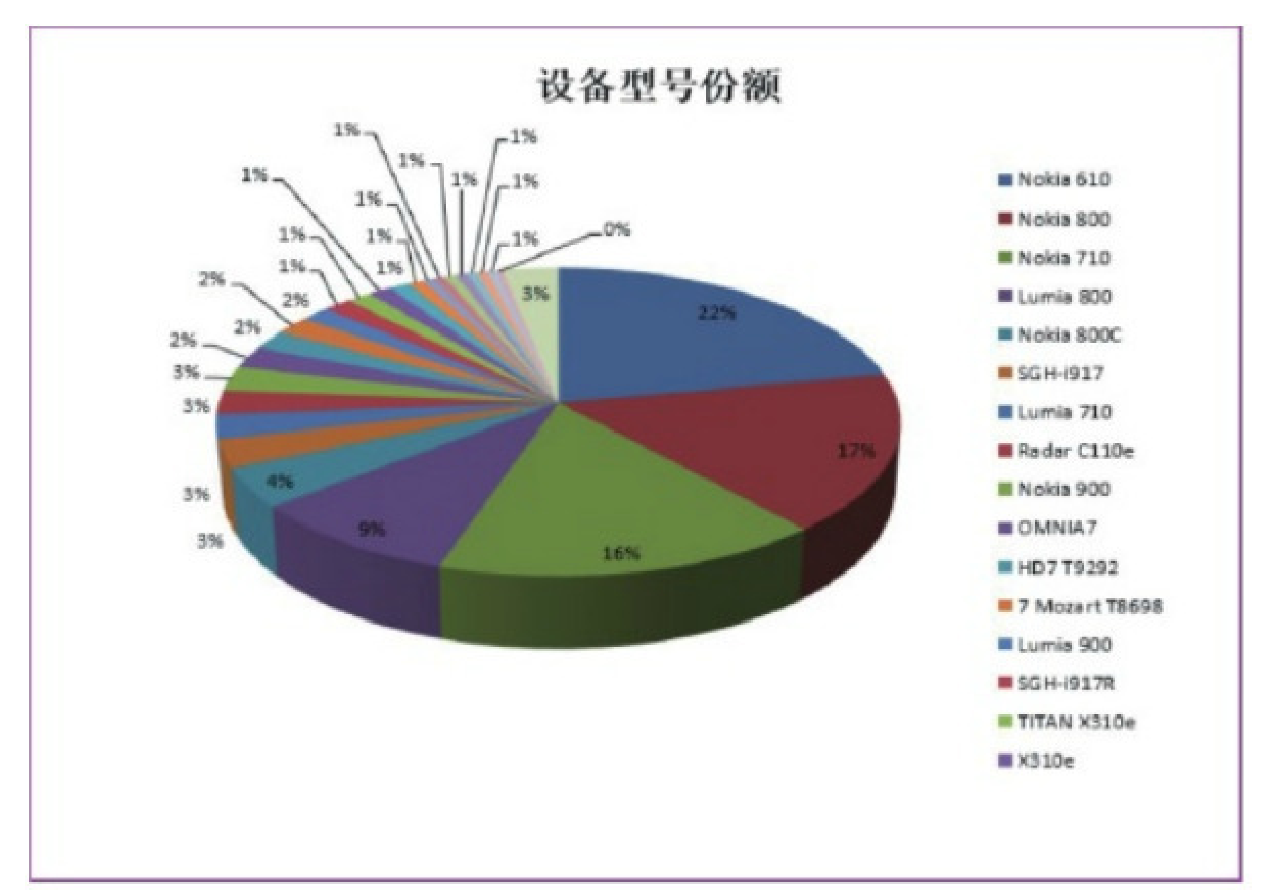
然而微软的运气并不会一直那么糟糕，在Windows Phone今年3月正式进入国内以后，各大媒体的介绍和相关新闻的报道日益增加。无论是贬低或赞美，大家对于这个平台的探知和好奇的热度始终不减，而且很多消费者都愿意尝试新鲜事物。随着诺基亚的加入，Windows Phone在中国的拓展速度又有了一个显著的提升。同样是来自于OpenLive的报告称，在今年3月至8月，Windows Phone设备的增长呈现倍数上升，而Lumia 610这个低端设备甚至超越了同系列的其他机型，成为最热卖的Windows Phone手机。



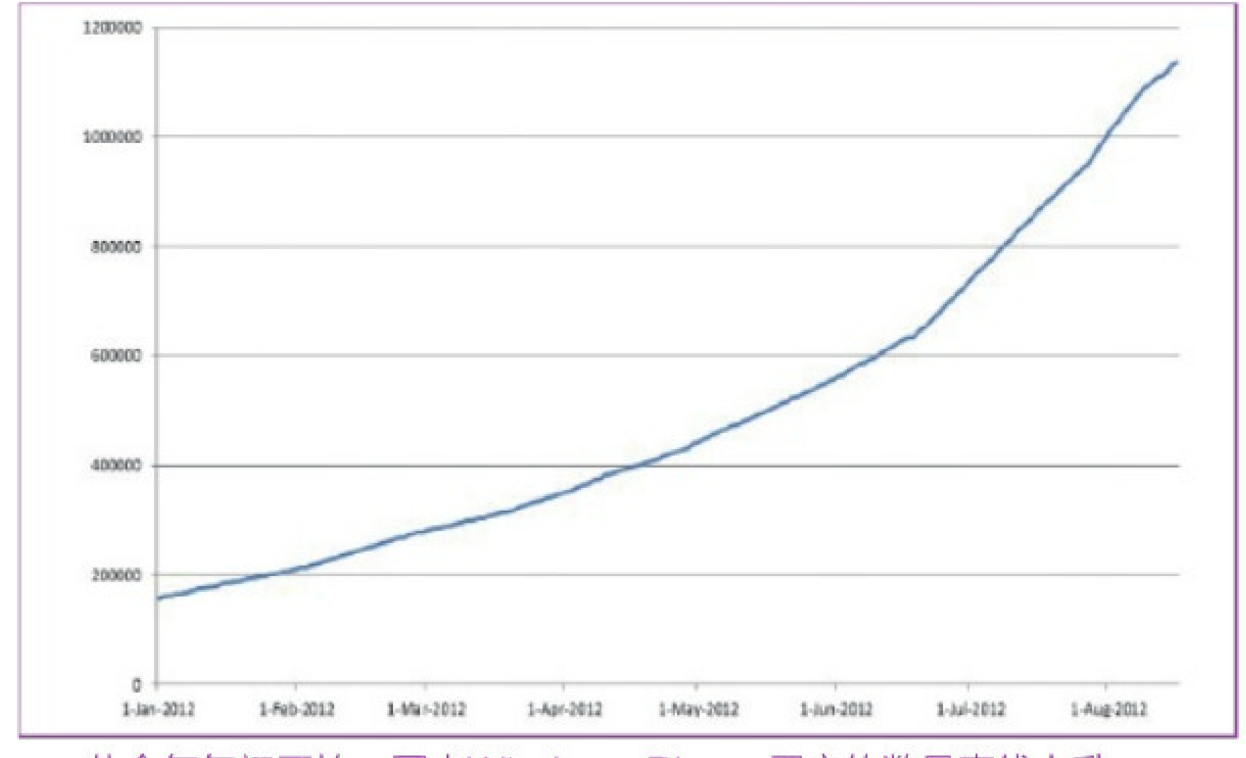
Galaxy S3逐步成为iPhone的最大对手，三星无暇顾及Windows Phone平台



受Galaxy系列的影响，HTC One系列并没有取得预期效果，财报也表明他们正在接近崩溃的边缘，大力转投Windows Phone似乎是一个更好的选择



国内Windows Phone各机型的销量分布



从今年年初开始，国内Windows Phone用户的数量直线上升

应用大爆炸——下一个十万在哪里？

在过去的一年中，Windows Phone平台的应用数量跨过了10万大关，而且很多都属于上乘之作。各个平台的开发者也逐步开始兼顾多个操作系统，越来越多的应用开始在Android、iOS和Windows Phone上同步首发，这样的情景在去年是无法想象的。从无到有，从零到十万，每一次数字的增加都离不开开发者的支持。

然而高歌猛进的应用增长速度也随之带来了一些不可避免的问题：僵尸应用、同一应用重复发布、侵权内容、用户



从2010年10月至2012年5月的应用软件数量增长情况

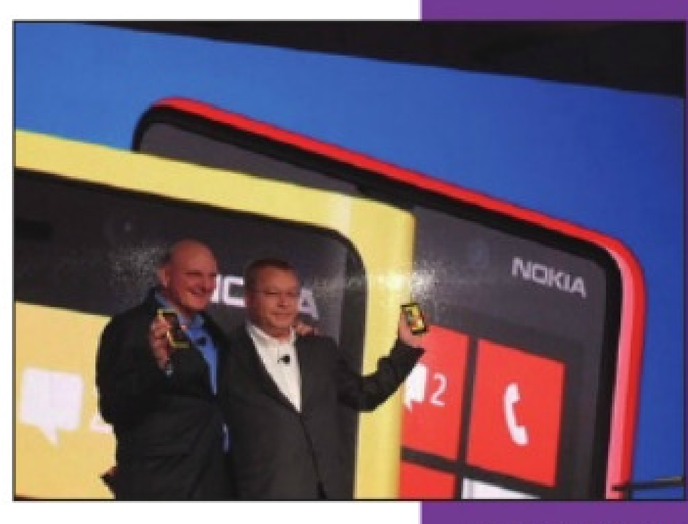
2012

07–20
2012年第二季度Windows Phone销量达500万台

08–30
三星发布全球首部Windows Phone 8设备ATIV S



09–05
Lumia 820/920发布



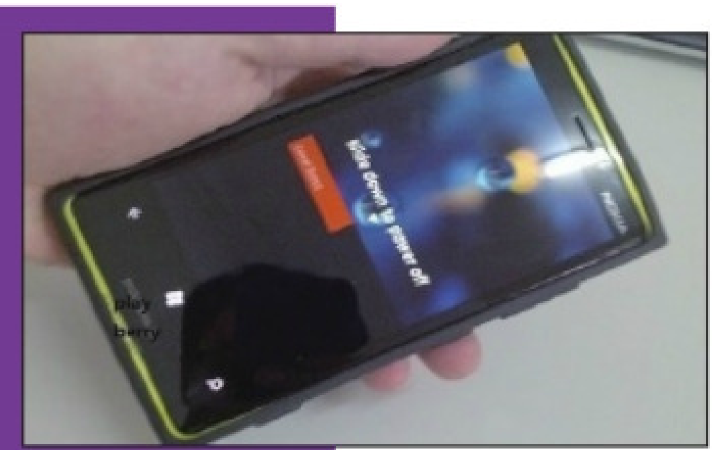
诺基亚发布旗下首批搭载Windows Phone 8操作系统的全新Lumia系列智能手机Lumia 920和Lumia 820。其中旗舰机Lumia 920凭借出色的外观设计以及强劲的硬件配置获得了市场的强烈关注。

09–19
HTC 8X/8S发布



HTC在纽约Windows Phone 8 新品发布会上发布了面向中高端的HTC 8X和面向入门市场的HTC 8S，成为了继三星、诺基亚之后第三个发布Windows Phone 8 手机的厂商。

08–07
疑似诺基亚新Windows Phone原型设备曝光



一名用户在新浪微博上公布了几张疑似诺基亚Windows Phone 8设备的照片，并声称诺基亚将在9月份发布这款神秘的Windows Phone设备。不过还无法确定就是所谓Windows Phone 8原生设备。

08–31
微软2012财年Windows Phone收入7.36亿美元

09–04
宏碁再次证实Windows Phone 8手机明年上市

09–12
Windows Phone 8正式发布日期确定为10月29日

09–14
诺基亚Lumia 920惊现中国移动定制版

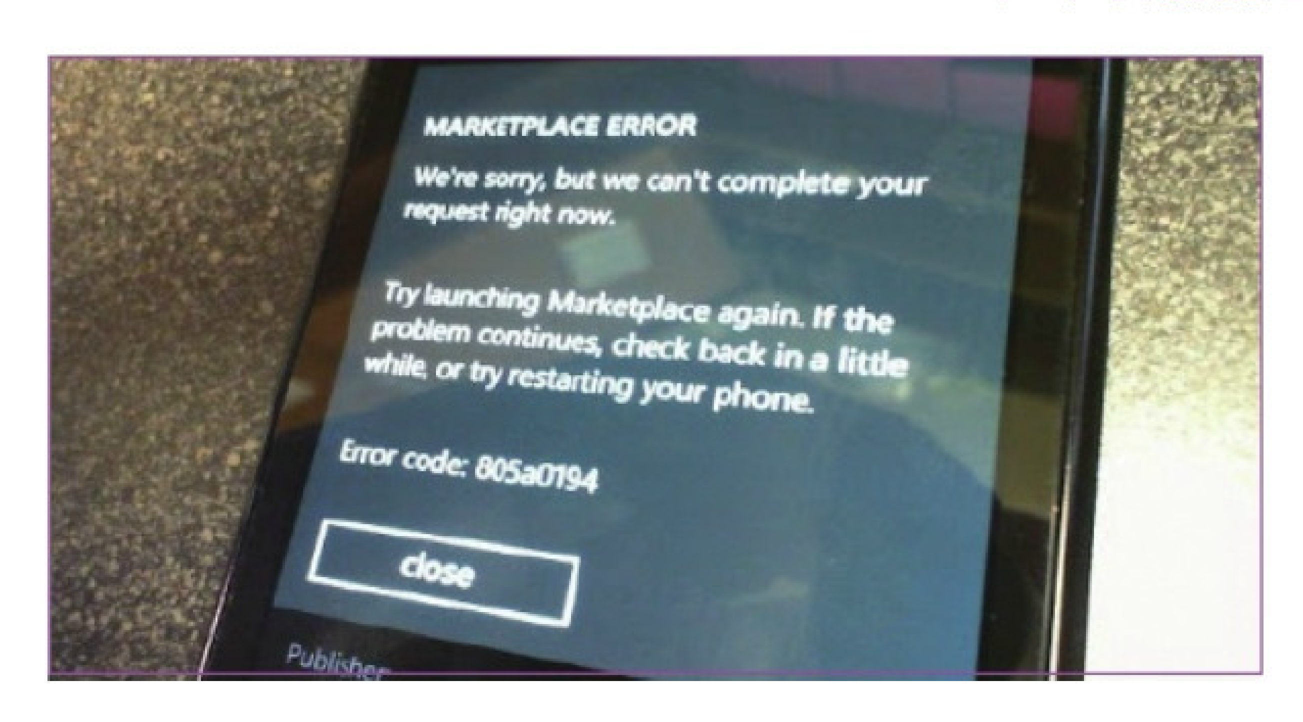


诺基亚中国区销售总监在微博上发布了一张Lumia 920无线充电和动态磁贴的照片，意外透露了该设备兼容中国移动3G网络，并出现中国移动10086客户服务应用程序内容。

09–23
酷派有意明年推出Windows Phone 8手机



下载时常报错、缺乏挖掘优秀应用的渠道……这些问题并非Windows Phone平台独有，App Store和Google Play在建立之初都曾遭遇过。如何行之有效地解决它们是摆在微软面前的一道难题，这甚至关系到Windows Phone能否成为继Android、iOS平台之外的另一个主流市场。



Windows Phone的软件商店也会遇到无法下载的情况 →

另一个主人——诺基亚的野心

优秀的平台离不开众多硬件制造商的鼎力相助，目前Windows Phone拥有诺基亚、三星、HTC、华为等厂商的支持，他们各自也从中尝到了甜头。2012年第二季度，诺基亚在北美市场彻底将Symbian平台手机替换成了Lumia 900和Lumia 710，总共卖出了60万台设备，与第一季度相同，但利润率却上涨了45%。虽然Windows Phone在过去的一年占有率并没有很显著地上升，但却赢得了足够重视的目光，差异化和良性竞争才能让OEM厂商真正获益。

诺基亚之所以被认作目前最强的Windows Phone平台厂商，不仅仅因为巨大的投入力度，实际的销售情况更是可以证明：在目前所有的Windows Phone手机中，诺基亚几乎占据了60%的销量。而且在Windows Phone 8发布之后，诺基亚更显出了王者的气魄，Verzion、AT&T、T-Mobile等多家运营商都会销售新一代Lumia手机。

曾经的芬兰巨人在Symbian平台被Android和iOS碾压过后，全身转投微软的怀抱，这消息在去年来说算是重磅炸弹。从诺基亚的财政表现看来，情况似乎和看衰它的言论越来越相背，尤其是在第二季度财报发布之后，得益于金融市场的不断走俏，诺基亚资产上涨近50%，逐渐让一些持怀疑态度的诺基亚粉丝得到了安慰。

回过头再来看去年年初诺基亚和微软宣布深度合作的各种细节，有许多令人回味的地方。那份合约中的部分条款在当时看来并没有给诺基亚带来十分有效的收益，相反却有种赔了夫人又折兵的感觉。但现在看来，这份合约对于诺基亚来说是相当有利的，它让诺基亚的地位从普通OEM厂商直接升级为Windows Phone平台的主导者。两者的合作方向主要

DEVICES & SERVICES NET SALES BY GEOGRAPHIC AREA

EUR million	Q2/2012	Q2/2011	YoY Change	Q1/2012	QoQ Change
Europe	1096	1 666	-34%	1352	-19%
Middle East & Africa	663	988	-33%	737	-10%
Greater China	542	913	-41%	577	-6%
Asia-Pacific	948	1 085	-13%	945	0%
North America	128	88	45%	93	38%
Latin America	646	727	-11%	542	19%
Total	4023	5467	-26%	4246	-5%

The following table sets forth the mobile device volumes for our Devices & Services business for the periods indicated, as well as the year-on-year and sequential growth rates, by geographic area.

DEVICES & SERVICES MOBILE DEVICE VOLUMES BY GEOGRAPHIC AREA

million units	Q2/2012	Q2/2011	YoY Change	Q1/2012	QoQ Change
Europe	15.3	18.4	-17%	15.8	-3%
Middle East & Africa	19.4	20.5	-5%	21.4	-9%
Greater China	7.9	11.3	-30%	9.2	-14%
Asia-Pacific	28.6	24.5	17%	26.1	10%
North America	0.6	1.5	-60%	0.6	0%
Latin America	11.9	12.3	-3%	9.6	24%
Total	83.7	88.5	-5%	82.7	1%

诺基亚第二季度的财报在营收方面有了显著提升

丰富的配件也是Windows Phone的杀手锏之一

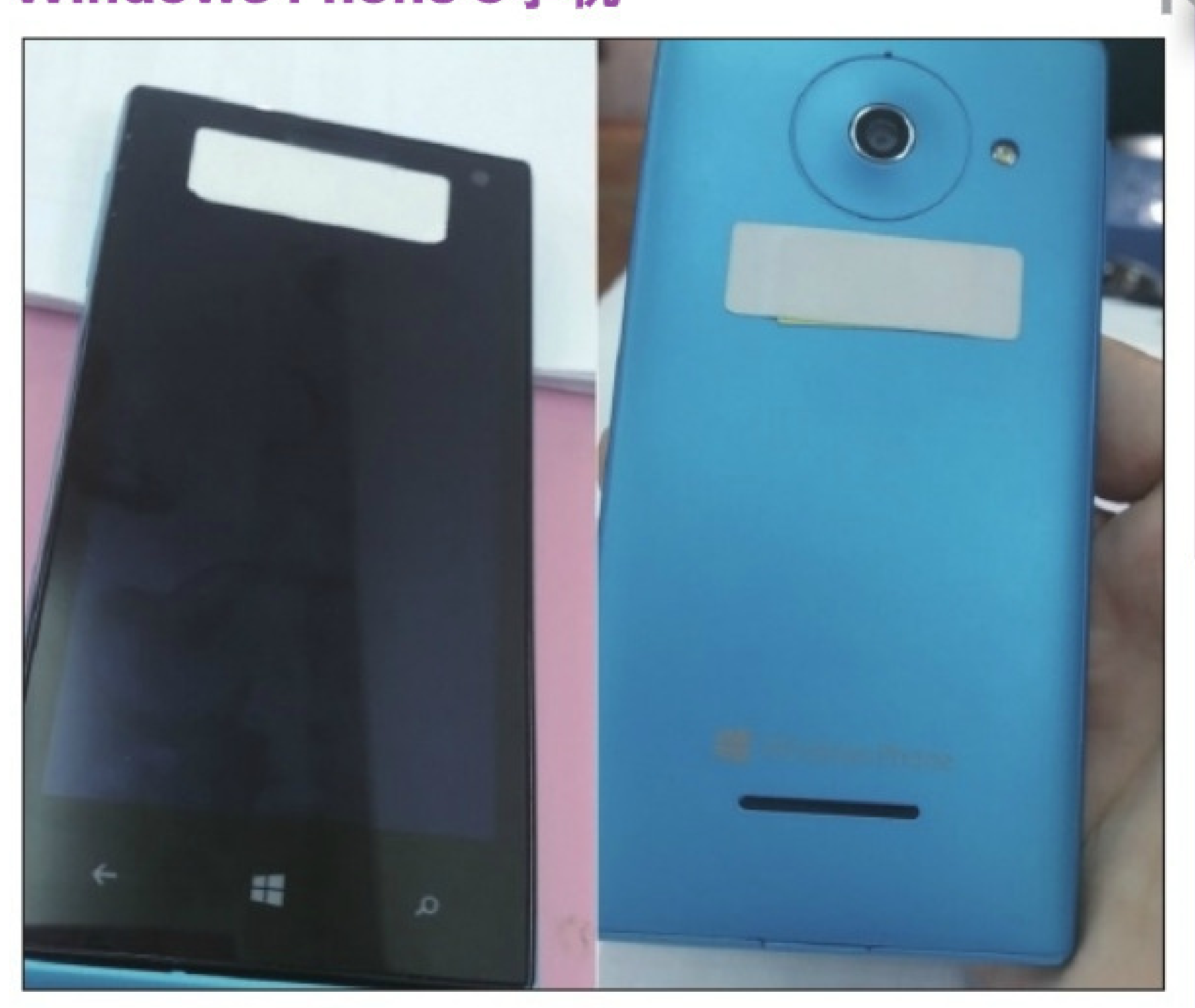


Lumia 810虽然是Lumia 820的T-Mobile定制版本，但是多彩的外壳风格依旧

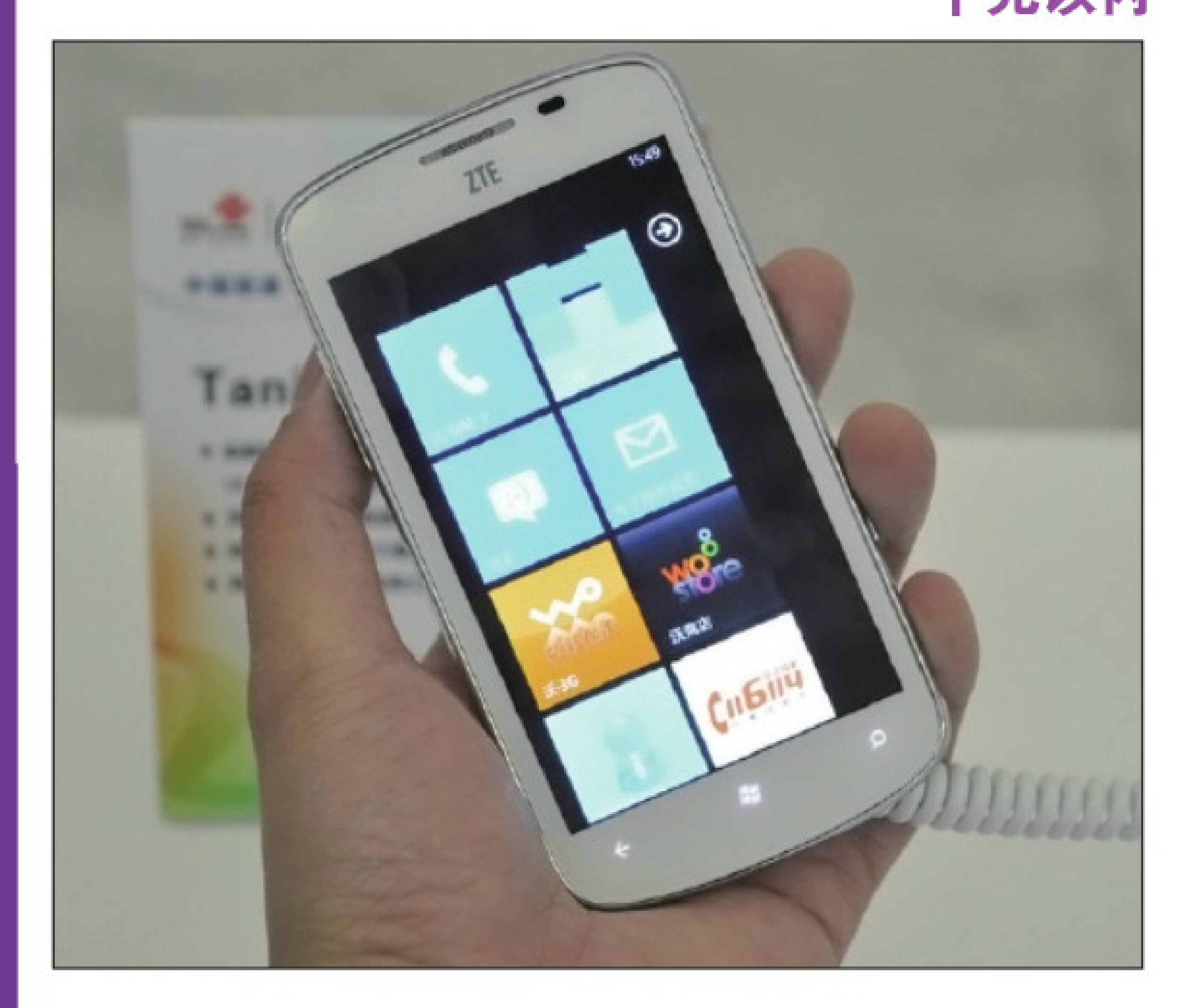
诺基亚股价在2012年7月下旬出现的大幅度上涨与第二季度财报有着密切关系，新Lumia的发布也是一个重要原因

2012

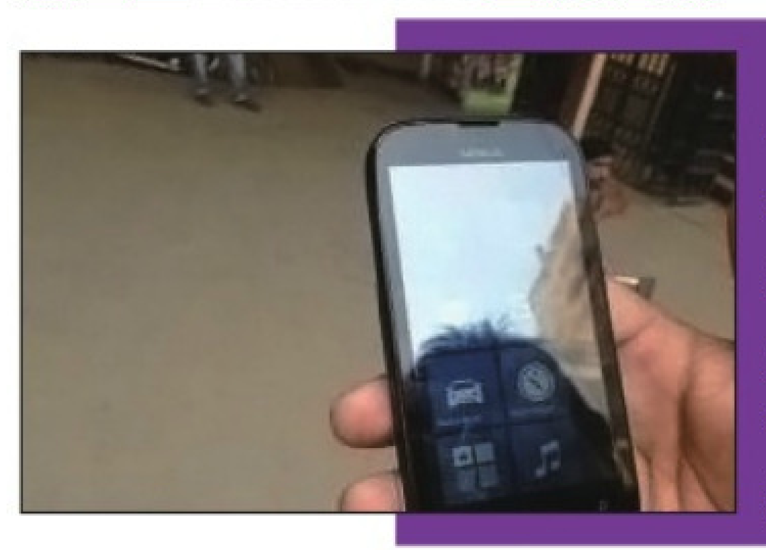
09–26
华为将在2012年12月下旬之后发售Windows Phone 8手机



10–02
中兴Window Phone 7手机率先杀入千元以内



10–04
诺基亚Lumia 510正装泄露



Lumia 510定位低端，售价可能在150美元（约942元人民币）左右，无疑将会成为入门智能手机行列中的翘楚。

10–09
诺基亚将在美国推出Lumia 810

诺基亚宣布将联合T-Mobile在美国推出Lumia 820的特别定制版Lumia 810。



10–11
Verizon定制机Lumia 822真机图片泄露



10–18
中国移动定制版Lumia 920T现身



10–29
Windows Phone 8正式发布

包括：

· 诺基亚将把Windows Phone作为智能手机的主要操作系统，并在该平台上继续拓展原来处于市场领先地位的领域，例如拍照技术。

· 诺基亚将协助推动和定义Windows Phone的未来，为微软提供硬件设计和语言支持方面的专业技术，并协助Windows Phone细分价格定位，获得更多市场份额，进军更多国家和地区。

· 诺基亚将在手机产品的未来发展上相互配合，在研发和营销上紧密合作，共同制定产品开发路线。

· 微软的搜索引擎“必应”将为诺基亚各种设备提供搜索服务，使用户可以享受下一代搜索技术。微软广告平台AdCenter将在诺基亚各种设备和服务上提供搜索广告服务。

· 诺基亚地图（Nokia Maps）将成为微软地图服务的核心组成部分。例如，地图功能将与“必应”和AdCenter整合，为用户提供独特的本地搜索和广告体验。

· 诺基亚与运营商将拥有广泛的支付合作，这有助于信用卡使用率较低国家的消费者，更为便捷地购买诺基亚的Windows Phone手机。

· 微软将继续投资开发Windows Phone智能手机和云服务，为消费者在工作和生活中提供更为出色的应用。

· 诺基亚的内容和应用商店将与微软的软件商店整合，提供更为完善的消费者体验。

从合约上看，诺基亚是需要付出最多的一方——彻底替换自己的产品线，将Windows Phone平台作为自己的主力操作系统，并且诺基亚地图服务也会被融合到微软的产品中。毫无疑问，诺基亚必将花费大量的时间和精力转投Windows Phone平台，而诺基亚地图更是让其花费了80亿欧元的购入资产。

然而，当时媒体却忽视了诺基亚将直接分享微软在Windows Phone平台的收益，例如软件商店分成和OEM厂商的授权费。而且不止如此，未来每一台使用诺基亚地图的Windows Phone 8设备也都会带来收益。可以理解为Windows Phone平台设备销售得越多，诺基亚可以分享的利益就越多。这就直接让诺基亚成为了微软之外，唯一一家可以赚取Windows Phone平台授权费用的合作者，在众多OEM厂商中直接处于主导地位。



诺基亚地图成为Windows Phone 8的内置地图，这对于诺基亚来说意义非凡

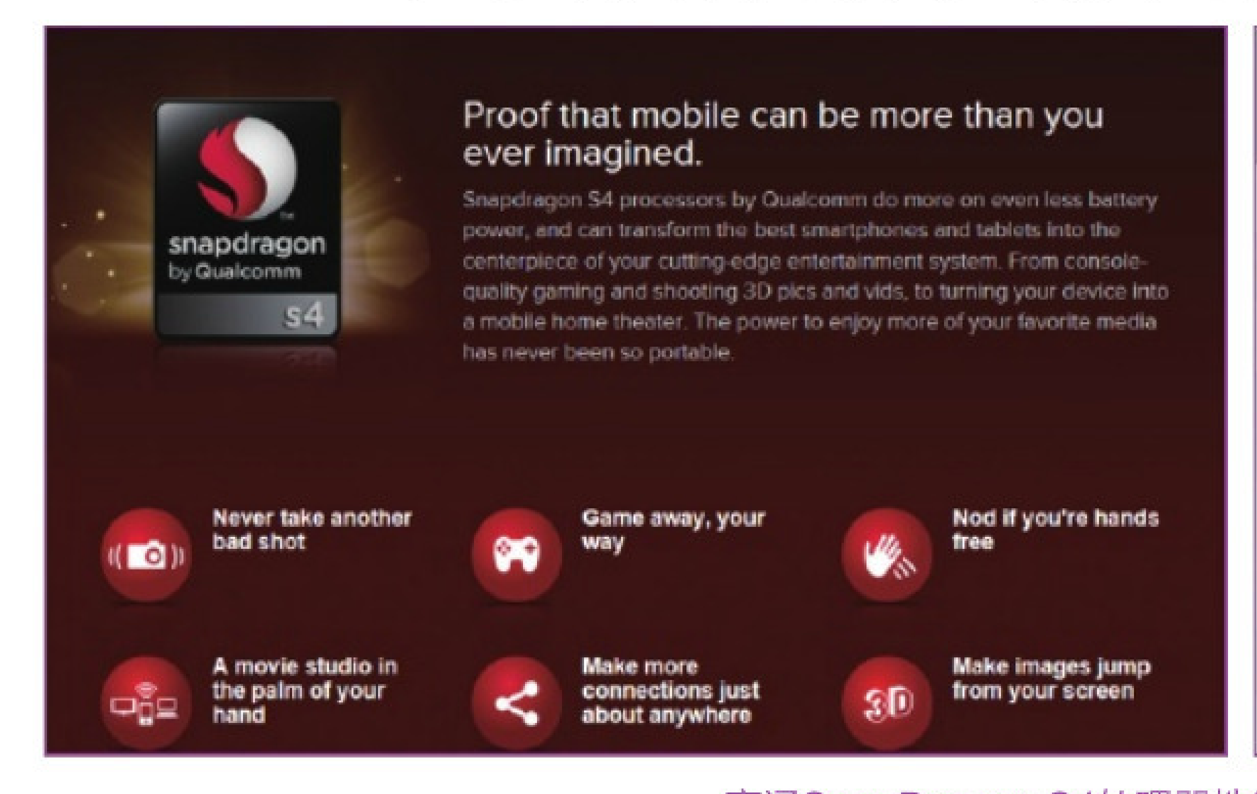
排兵布阵——明确的产品分布

今年9月份，Windows Phone 8系统尚未发布，其相关设备却提前展现在全球消费者面前，从最早三星公布的ATIV S，再到诺基亚的Lumia 920/820以及HTC的8X和8S，连环炮式的新品发布让整个那段发售前的时期都笼罩在一片活跃与新奇的气氛下。而接下来10月份诺基亚又再次公布了与美国运营商Verzion和AT&T定制的Lumia 810/822，一举将Lumia家族从原有的4部战车（Lumia 900/800/710/610）扩增到了8部。



Windows Phone 8家族整体风格依然统一，多彩与撞色凸显时尚个性

与第一、二代Windows Phone手机相同的是，9月份发布的所有Windows Phone 8手机均采用了高通Snapdragon系列处理器，除低端的HTC 8S采用了MSM8227芯片以外，其余全部采用了MSM8960芯片。这款Krait架构的双核处理器历经Android平台的种种考验和各种测试，均获得到了很高的评价，这也使得Windows Phone第一次与其他平台的手机在核心硬件上处于同一水平。

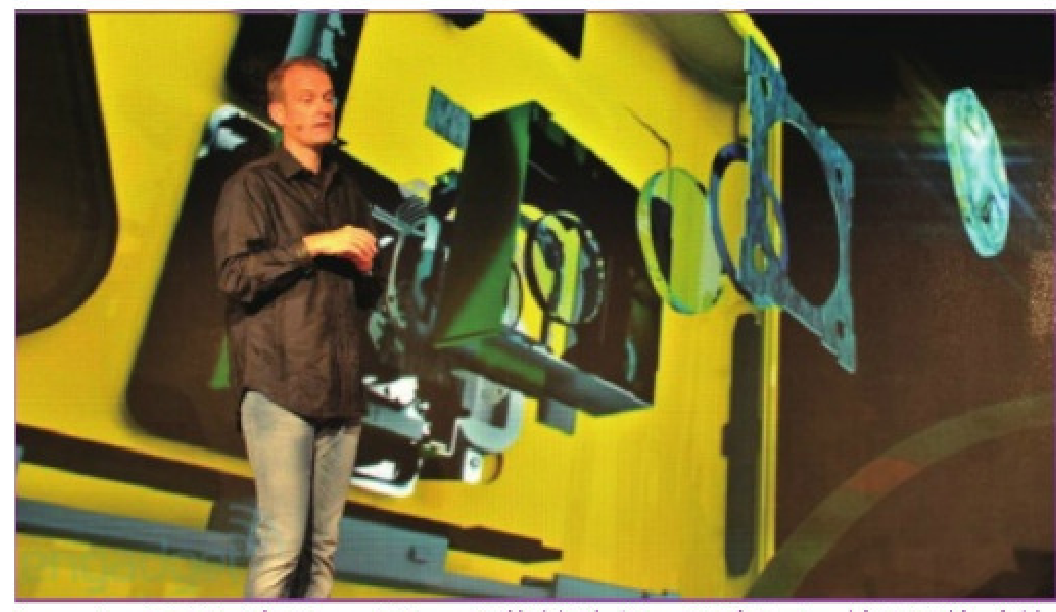


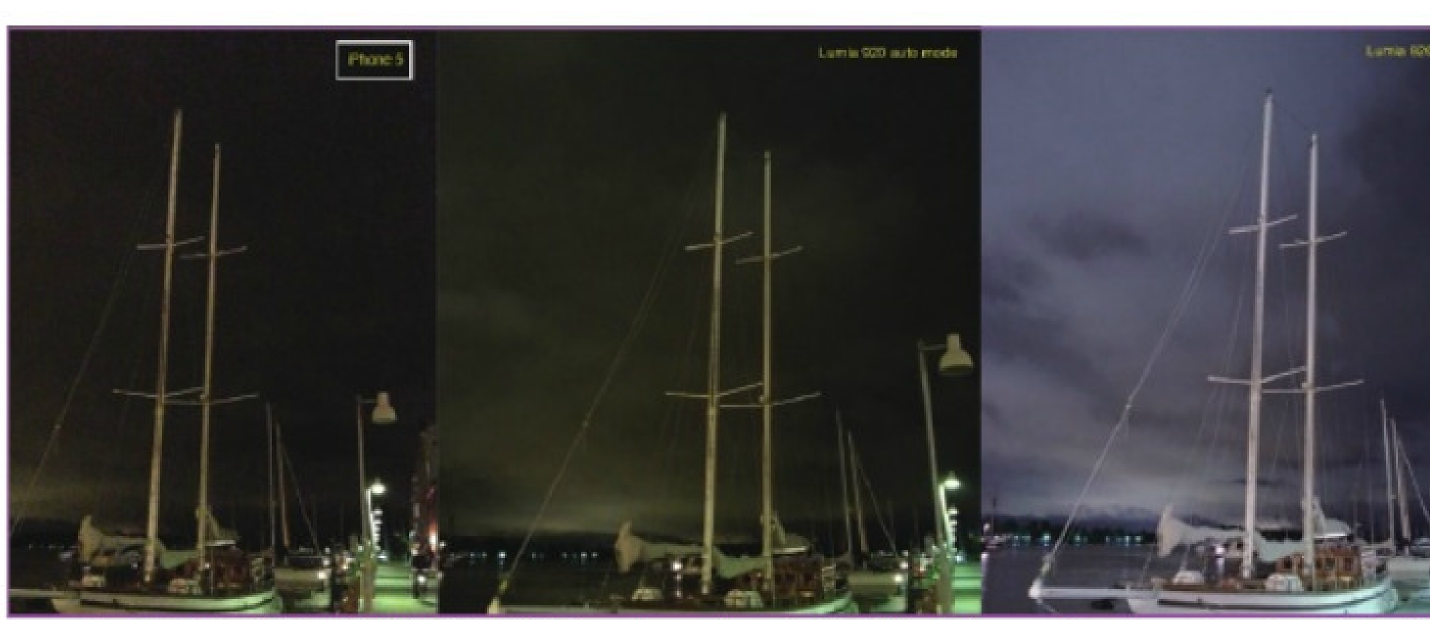
	S4 Pro MDP (APQ8064)	Nexus 7 (Tegra 3)	Galaxy S III (Exynos 4412)	One X (Tegra 3)	Galaxy S III (AT&T, MSM8960)	One X (AT&T, MSM8960)
Quadrant	7,698	3,501	4,454	4,906	5,084	4,784
Vellamo	2,538	1,650	1,751	1,617	2,153	2,259
AnTuTu	13,826	8,995	11,960	11,030	6,713	6,956
SunSpider 0.9.1 (ms)	1,227	1,785	1,460	1,773	1,926	1,453
GLBenchmark Egypt Offscreen (fps)	132	63	99	63	54	56
CF-Bench	18,219	11,807	13,110	13,233	9,439	9,479

SunSpider: lower scores are better

高通SnapDragon S4处理器性能几乎直逼4核Crotex-A9

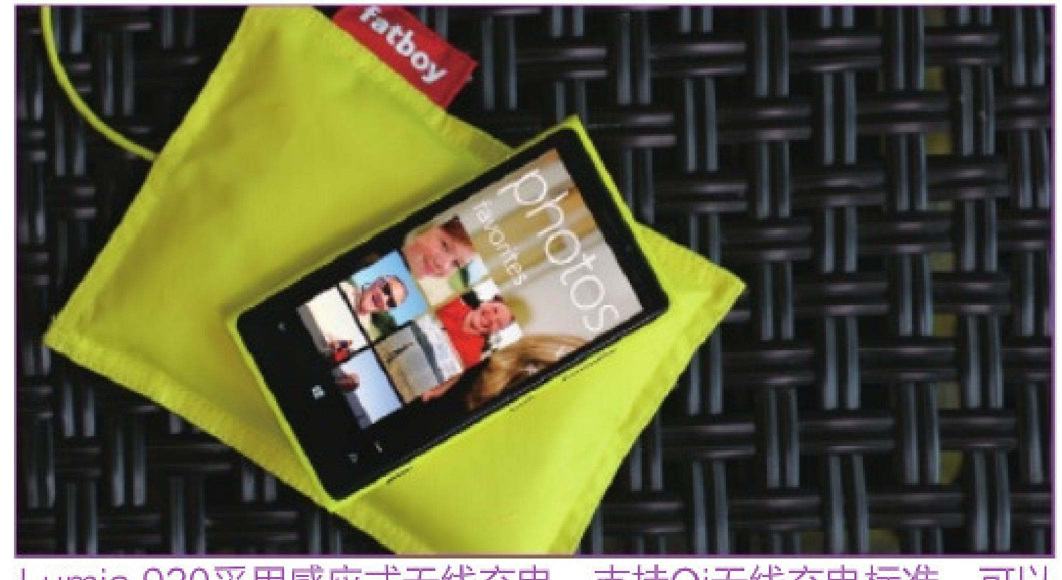
在众多Windows Phone 8新品手机当中，最亮眼的莫过于诺基亚Lumia 920和HTC 8S。Lumia 920拥有目前Windows Phone手机中最顶尖的配备，包括超灵敏触摸、PureMotion HD+、PureView拍摄和光学防抖等技术。在发布之后，它也被无数次拿来与iPhone 5和三星Galaxy S3做对比，可见世人对它的热切关注。而HTC 8S虽没有顶尖的配置，但低廉的价格和优秀的外观设计使它迅速得到了市场的好评。


Lumia 920具有PureView 2代镜头组，配备了一块1/3英寸的背照式CMOS感光元件，悬浮镜头与陀螺仪的组合也造就了真正意义上的光学防抖


Lumia 920夜景拍摄效果极为出众，左、中、右分别为iPhone 5、Lumia 920自动模式和Lumia 920夜间模式的拍照效果



Lumia 920支持超敏感触摸技术，即便带着厚厚的手套也一样能操作



Lumia 920采用感应式无线充电，支持Qi无线充电标准，可以与其他无线充电设备兼容



低廉的价格和亮丽的外观，让HTC 8S在发布之后就获得了众多的好评

细数所有的Windows Phone 8设备，基本涵盖了从2000元至5000元的主流价格区间，而诺基亚与HTC之间形成的默契配合也是业界没有想到的：HTC 8S和8X准确地弥补了Lumia 920与Lumia 820之间的定位空白，完善了市场的价格带分布。从设计上来讲，虽然HTC 8S和8X使用了Lumia系列手机惯用的多色彩卖点，然而除了媒体的冷嘲热讽以外，诺基亚似乎对其并没有任何不满，只要Windows Phone平台的设备越火热、卖得越好，不管是HTC、三星还是华为，最终都会增加诺基亚的收益。这种OEM厂商之间的良性竞争和互相补足，对于任何手机平台来说都是有利无害的，大家共同将平台做大做强才能有更多的利润空间。



HTC 8X同样拥有独特的外观与气质，在与Lumia 920的竞争中能否杀出重围?



Lumia 820定位中端，可换无线充电背盖并支持存储卡

展望

Windows Phone作为后起之秀同时也是微软“三屏一云”计划的重要组成部分，它的成败足以影响微软未来的命运，诺基亚作为一根线上的蚂蚱也没有任何回头路可以走。通过连接“Windows 8—Windows Phone 8—Xbox”这3种产品，可实现新的生活体验：一种体验（Metro），两套系统（Windows 8和Windows Phone 8），三种交互（鼠标/键盘、触摸屏、Kinect），从而达到信息互通和完全开放交流的境界。当然，众多Windows Live服务的协助也必不可少。其中，Windows Phone代表了微软对于通讯设备的想法，Windows 8是微软对于个人消费与制造工具的态度，Xbox则是一种完全以娱乐为目标的设备，三者几乎涵盖了生活的方方面面，缺一不可。



同一事物在不同设备与屏幕上的体现，这也许正是未来发展的新方向，相互协作并共同作用

Windows Phone的符号——OEM的差异化体现

Lumia 800的初生着实让全球的科技迷惊艳了一把，在“纯黑色大屏幕直板触摸”的潮流中，聚碳酸酯材质的一体机身与曲面“枕头”式的屏幕设计灵感让所有人看到了诺基亚在硬件制造方面的实力，而Lumia在第二代产品中依旧沿用了这种经典的设计。紧跟步伐的HTC似乎也在这一代的Windows Phone 8手机中颇费心思，全新的“撞色”设计和同样聚碳酸酯材料的运用仿佛让人看到了一个全新的品牌。

反观竞争对手，苹果从iPhone 4开始，似乎就成为了这个行业的最高标准；Android即便拥有高于iOS的硬件配备，却在体验方面一直落后于人，并且逐步迷失了最初的设计和体验，开始比拼硬件参数，从而磨灭了厂家对于设计的耐心。Windows Phone正是因为看到了这一点，所以才没有犯下同样的错误。色彩、设计与体验逐渐成为Windows Phone的关键词，诺基亚更是凭借Lumia系列开启了属于Windows Phone的新符号。与沉闷的Android相比，Windows Phone显得更加生动、亲和与富有个性。

对于各个厂商来说，Windows Phone平台比拼的是设计与细节，因为微软已经准备好了所有核心部分，其余的发挥空间才是他们真正展现本领的地方——工业设计、屏幕显示、照相技术、个性化选择……这才是真正差异化的体现。好的设计加上合理的价格，很容易让用户忽视一些媒体更关心的话题（例如硬件性能），因为消费者选择手机往往是“粗暴简单”的，这也与Lumia 610的热卖不谋而合，越来越多的Windows Phone OEM厂商开始明白了这个道理。



Windows Phone 8拥有更多的系统配色可供选择



有没有发现如今的手机越来越千篇一律，很多厂商都不再讲究个性化的设计

Windows Phone 8的动态磁贴界面

Windows Phone 8——微软的新起点

明年Windows Phone平台的格局相信比今年还会有一个显著的提升，Lumia 920作为旗舰产品已经吸引了足够的眼球，强悍的硬件与完美设计再搭配合适的价格，相信会是一款极有杀伤力的产品，最后一个砝码便是Windows Phone 8系统本身的素质。操作系统的升级对于整个体系的提升起到了举足轻重的作用，从最初“Nodo”的不堪入目，到“Mango”成为Windows Phone平台第一个比较完善的版本，它的意义几乎与Android 2.0一样伟大。

Windows Phone 8对于Windows Phone 7.5来说更可谓彻底进化，最大的改变便是将整个系统的内核从Windows CE 7.0升级为Windows NT，进而与Windows 8保持一致。这不仅对于应用程

序的兼容性来说不会产生影响，还能与Windows平台拥有更好的契合度。除此之外，可变换大小的动态磁贴让用户能够自由组合打造个性化界面，NFC、IE 10、实时多任务、在线实时更新、MicroSD卡支持、更高的分辨率以及更加完善的本地化，这些Windows Phone 7.5不具备的实用功能和改进将会让粉丝们心动不已。可以说在系统层面上，微软完全拉近了与iOS、Android之间的差距，再配合完美的工业设计，相信会创造出意想不到的奇迹。

Windows Phone 7.8——不抛弃不放弃

对于一个操作系统来说，最好的状态是能够不断向下兼容，其长久的延续性无疑是对用户最好的回馈，人们都希望自己手中的移动终端能够使用很多年还能够保持更新。

2010年10月，微软完全放弃了对Windows Mobile的支持并推出Windows Phone 7系统，亲自终结了Windows Mobile的生命。而Windows Phone 8发布之后，微软又再一次告知所有Windows Phone 7的用户将不能直接升级。虽说此次微软并未将事情做绝，宣布为Windows Phone 7用户推出7.8版本更新，但不得不说还是让很多粉丝难以接受。不过，微软高级营销经理Greg Sullivan随后的一番言论让我们看到了一些希望。他表示，在Windows Phone 8之后，微软将不会再次发生类似的行为（更换内核等重大版本的迭代），因为Windows Phone 8是一个大变革，是不同时代的一个交替，微软会更加强调统一性以及与其他移动平台的协调性。



Windows Phone 7.8对于微软也是无奈之举，不考虑后果的统一升级将有损Windows Phone的体验

Windows Phone 7.8可以算是Windows Phone 8的简化版，两者支持的核心虽然已经不同，但在用户体验层面上做到了无限接近，即使在应用程序上或许会不兼容，但其中也分为两种情况：第一种是独立软件开发商专门为Windows Phone 8开发的应用，此部分应用在Windows Phone 7.8上将不能很好地使用；第二种情况则是目前大部分的开发者在Windows Phone 7上发布的产品，这一大部分应用都将会有广泛的兼容性。Windows Phone 7.8并不是一个句号，对于以前的Windows Phone用户来说，Windows Phone 7.8将不会是一个终结。

百年老店诺基亚的历史转折点

诺基亚曾经是全球最顶尖的科技企业，一直到2012年都蝉联世界上最大的手机生产商冠军宝座，然而它并没有快速地在智能手机市场作出调整，同时由于超出预期的亏损，让芬兰巨头面临着生存问题。下面笔者将为大家介绍诺基亚自1871年正式成立以来的历史性时刻。


诺基亚公司的总部坐落于芬兰的埃斯波（Espoo）

1871年，采矿工程师弗雷德里克·艾德斯坦在利奥·米其林的帮助下，在芬兰南部坦佩雷镇的一条河边将一家木浆工厂改组并将其命名为“诺基亚”。100年以后，诺基亚在世界手机市场叱咤风云，谁能够想到这家科技巨头的前身曾是一家木浆工厂。

1963年，诺基亚首次涉足电讯通信行业，为军队和经济救援人员提供无线电通讯设备。

1982年，诺基亚生产了第一台车载移动电话Mobira Senator，并且在两年后又推出另一款便携式车载电话Talkman。这是当时最先进的产品，该设备在北欧电信市场一炮打响。

1987年，诺基亚正式发布了重达1.7磅的手提电话“Mobira Cityman”，由于当时苏联领导人戈尔巴乔夫在使用这款手机，因而意外地获得了一个小名“Gorba”（戈尔巴）。



Nokia 3110诞生于1997年，是诺基亚第一款采用导航键菜单系统的GSM手机

1992年，诺基亚开始全力进军移动电话市场和网络基础设施领域，逐步剥离传统产业、电缆产业和电子消费品产业。其推出的首款GSM制式数字移动电话在1987年开始成为欧洲数字移动技术标准。

1998年，诺基亚开始领跑全球智能手机产业。

2002年，诺基亚首度推出3G制式手提电话诺基亚6650，并为用户提供网页浏览服务，凸显出互联网和移动电话相融合的趋势。2007年，苹果携iPhone杀入智能手机市场，给诺基亚带来了致命的威胁。

Nokia 6650配有VGA内置摄像头，支持WAP、蓝牙和彩色的TFT显示屏，电池续航时间为2小时

2009年10月，诺基亚公布了10多年以来的首次季度亏损，这一年也是HTC进入Android阵营并发布HTC Dream的第一个年头。时至今日，Android终端占据整个智能手机市场近60%的市场份额。

2010年9月，为了摆脱iPhone和Android智能手机的夹击之势，诺基亚正式任命前微软高管史蒂芬·埃洛普为首席执行官。

2010年10月，史蒂芬·埃洛普开始着手打造诺基亚智能手机业务的复兴计划，并宣布裁撤1800名员工。

2011年2月，史蒂芬·埃洛普宣布和微软建立战略合作伙伴关系，并声称诺基亚智能手机将会逐渐的从Symbian操作系统过渡到Windows Phone操作系统。

2011年9月，诺基亚再度宣布在世界范围内裁撤3500名员工，整个2011年度诺基亚裁员总数达到14 000名。

2011年10月，诺基亚世界大会上，芬兰人正式发布了Lumia 710和Lumia 800两款Windows Phone智能手机。

2012年2月，诺基亚再度宣布计划在匈牙利、墨西哥以及芬兰的工厂裁撤4000名员工。

2012年3月，三星电子智能手机出货量首度超过诺基亚，取而代之成为世界上最大的智能手机生产商。

2012年6月14日，诺基亚在近一年内第3次发布盈利预警，并且声称截至2013年底，将在移动部门再度裁员13 000人。对此观察家也认为由于当前诺基亚移动设备部门雇员人数高达53 000名，相比摩托罗拉移动的20 500人依旧超出很多，因而裁员计划可能会进一步扩张。

结语

2013年对于Windows Phone来说，无论如何都没有任何借口可言，青涩、无知、初试都不再属于微软，我们更希望看到的是一个成熟、内敛、活跃的新系统，一个真正足以和Android、iOS并立的平台。另一方面，各个OEM厂商已经慢慢形成了自己的Windows Phone风格，以信息流为主旨的Windows Phone跨入8.0版本之后，将会拥有与Windows 8密切配合的全新特性。功能上的互补是否能成为杀手锏？新的Windows Phone手机能否在销量上取得更长足的进步？这些都是难料的未知数，但可以肯定的是，在2016年之前，诺基亚都会是微软最得力的助手，而微软也会是诺基亚最大的靠山，两者在各自领域的配合相信会迸发出精彩的火花，加之众多OEM厂商的大力推广，也许Windows Phone的星星之火可以燎原，而Lumia 920和HTC 8S的发售，将会是改变世界的开始。P



不必担心忘记浇水，更不必担心浇了太多水导致枯萎的水泥仙人球grey thumbs，一款颇具黑色幽默格调的桌面摆设。Hard Goods工作室出品，一套3只售价124美元。

■北京 坏香橙



不会淋湿的雨中浪漫

提起《雨中曲》，喜欢看电影的朋友肯定不会陌生：这部诞生于20世纪50年代的好莱坞歌舞片曾经赢得过无数赞誉与奖项，其影响力直到今天依然未曾消退——2008年，年仅14岁的乔治·威廉·桑普森凭借一段精彩绝伦的街舞顺利赢得了当年“英国达人”选秀节目的冠军。在那场让人印象深刻的表演中，这位年轻的舞林高手选择的伴奏音乐与表演主题并非司空见惯的HIP-HOP舞曲，而是《雨中曲》这部影片中最经典的同名插曲——《Singing In The Rain》——的混音版作品。从优雅而不失诙谐的爵士乐到符合新时代潮流的嘻哈热舞BGM，《雨中曲》的旋律与意境演绎始终是如此完美，经典之作的深厚魅力由此可见一斑。

不过，虽然在晶莹剔透的雨幕中翩翩起舞确实充满了浪漫情调，但被从头浇下的冰冷雨水淋到感冒恐怕就不是什么好事了——尽管作为一条寒暑不侵的壮汉，本人对这种说法的真实性始终保持怀疑，但从吉恩·凯利（《雨中曲》的主演）曾经因为拍摄那段“雨中起舞”的经典镜头而患上了40度的高烧这种轶闻来看，“淋雨会感冒”的说法还是有道理的。那么，有没有既可以满足视觉效果又不必担心事后头疼脑热的两全其美的方案呢？但凡“网罗天下”栏目出现这种设问句，答案想必大家都能猜到——自然是肯定的！不久前，来自英国的创意团队“rAndom International”便推出了这样一款奇妙无比的装置艺术作品：在这间名叫“Rain Room”的小屋中，“rAndom International”的艺术家在天花板上安装了成千上万的袖珍喷头，通过最先进的3D摄影追踪技术及时准确地捕捉漫步雨中的参观者身影，并利用灵敏的液压控制系统准确地调整制造雨帘的喷头，令其及时开启与关闭，让置身“Rain Room”惬意地欣赏近在咫尺的晶莹雨露同时丝毫不担心外套会被打湿——至于脚下的状况自然也不必担忧，特殊设计的栅格地板可以让降下的雨水及时得到回收并进行循环利用，既不会造成浪费又不必担心地面积水导致室内湿度过高，实在是妙极！

无论是参观、摄影还是拍摄MV作品，“Rain Room”无疑都是个上佳的去处。这件互动装置作品目前正在伦敦的Barbican艺术馆向公众展出，有机会前往参观的朋友不要放弃这个机会喔。

新闻链接：

http://www.ufunk.net/artistes/the-rain-room/



像不像某些MV的画面？不需要后期加工喔



这次雨中漫步不会弄湿衣服，赞



让人印象深刻的背景效果

智能门禁

在2012年10月下的“网罗天下”栏目中，我曾经向诸位介绍过一款名叫“强迫症克星钥匙”的小玩意。从功能上来看，虽然这款“钥匙”能做到的仅仅是“出门在外时确认家中门锁的闭合状况”，但对于仅具有轻微强迫症倾向的朋友来说，这种

功能已经足矣。现在的问题是，如果我们不仅仅满足于最简单的“状态确认”效果，想要更进一步达到“出门在外时既能确认家中门锁状态又能及时弥补偶然的疏忽”这种目的，又该怎么办呢？

一款名叫Lockitron——嗯，和威震天（Megatron）不存在什么亲戚关系——的新发明似乎让我们看到了新的希望——从基本结构来看，这个安装在普通门锁内侧的小装置工作原理并不复杂：凭借类似转盘或者拨齿一类的结构，Lockitron可以旋转门锁的把手完成“锁定”的操作。这个过程完全可以遥控，至于控制器想必大家都不难猜到，没错，就是如今信息社会不可或缺的手机——不过让人惊讶的是，除了iOS和安卓这种标准的智能机操作系统平台之外，Lockitron居然还支持传统的非智能手机进行控制，当然操作步骤会显得更复杂一些。不过，如果从安全性的角度来考虑的话，待机时间更长且结实耐用不引人注目的传统手机未尝不是个靠谱的选择——是时候把埋藏在抽屉最底层沉睡已久的诺基亚板砖挖出来了，除了砸坚果、当镇纸和防身之外，这位坚实可靠的老朋友如今有了新任务。至少，在这种事关门禁安全的任务上，我相信可以成为亚里士多德杠杆支点的诺基亚经典机型要比iPhone更可靠。

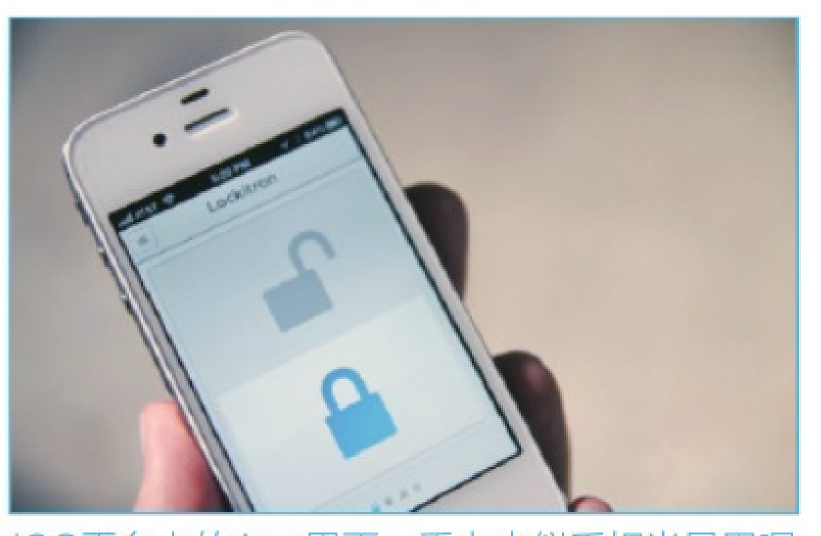
除了“千里之外确认并锁门”的标准用途之外，Lockitron还有更多值得尝试的功能卖点：凭借自身灵敏的传感系统，它可以事无巨细地记录日常拜访者的敲门信息，同时对于意外的非法闯入（无论是用钥匙还是撬锁）都可以及时通知使用者避免造成财物损失。最后，作为一款潜力无限的物联网装置，Lockitron唯一的缺陷就是目前仅仅停留于概念设计阶段，真正的产品预计要等到2013年3月才会上市，敬请期待。


新闻链接：

http://www.gottabemobile.com/2012/10/03/lockitron-delivers-keyless-entry-for-iphone-android/


多么简洁的造型


一看就懂的使用方法


iOS平台上的App界面，看上去似乎相当易用喔

游戏推荐

逐日（Race the Sun）

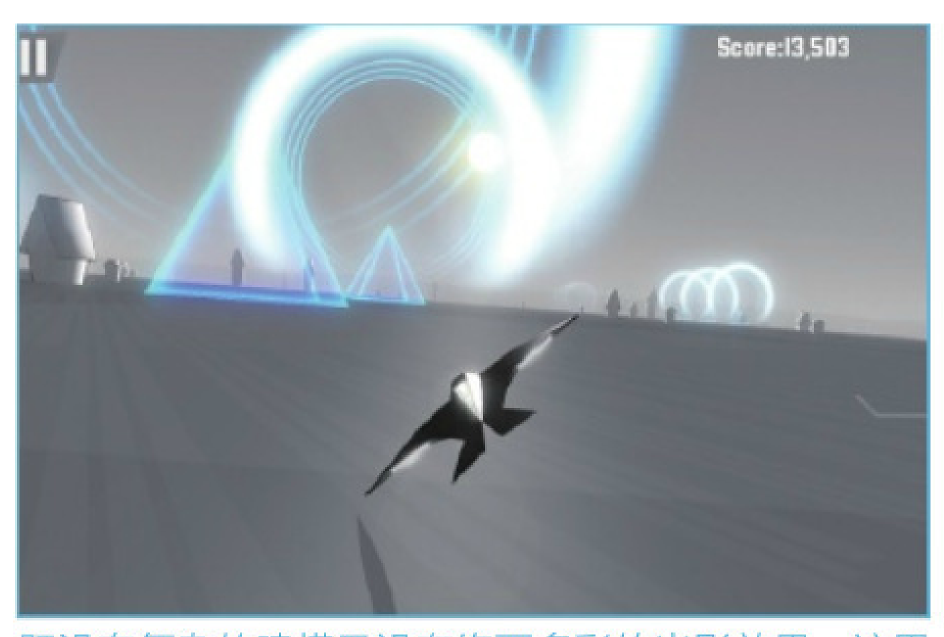
对于如今互联网上流行的MINI GAME来说，能够脱颖而出博得关注的作品大致可以分为两种：首先，最常见的就是利用精雕细琢的巧妙设计与周密严谨的数据规划来打造的“匠人式”游戏，一般来说，这类作品尽管在创新方面不见得会有多少出彩表现，但游戏的整体水准往往不会有太大的问题，可以满足玩家“反复体验”的需求；其次，在很多独立制作的在线迷你游戏中，不受商业化条框束缚、单纯为表达创作者的想法而推出的优秀作品亦不少见，虽然这类游戏往往缺乏“再来一局”的吸引力，但仅凭惊艳的“一周目印象”便足以挽回在游戏性方面的失分，从而成为玩家热议的作品。以往“网罗天下”所推荐的游戏大多数都属于前者，重复相同的类型总是容易让人审美疲劳，因此今天不妨让我们换换口味，跳出“精工细作”的圈子来体验一下另类作品的魅力：《逐日》（Race the Sun）就是这样一款不可多得的精彩游戏。尽管目前的版本没有任何背景剧情方面的内容，系统方面也是精简到了“根本无需思考”的地步，但凭借着极为出色的临场速度感，这部作品依然值得我们尝试一番——如果你曾经接触过一部名叫《屋顶狂奔》（Canabalt）的Flash Game并对其中永无止境的飞奔情有独钟的话，那么《逐日》这部作品肯定值得你来尝试一下，从某种意义上来说，这两者的内核极为相似。

操作说明：左右键控制方向，收集道具并避开面前的障碍物，向地平线上的落日飞驰。

补充提示：这部游戏使用了Unity3D引擎进行制作，如果IE浏览器无法正常显示的话，不妨试试火狐或者Chrome这类非IE内核的新版浏览器。



极简风格的标题画面，与《逐日》的游戏内容结合得可谓天衣无缝



既没有复杂的建模又没有绚丽多彩的光影效果，这里唯一的主角就是速度感

游戏链接：

http://www.kongregate.com/games/Flippfly/race-the-sun





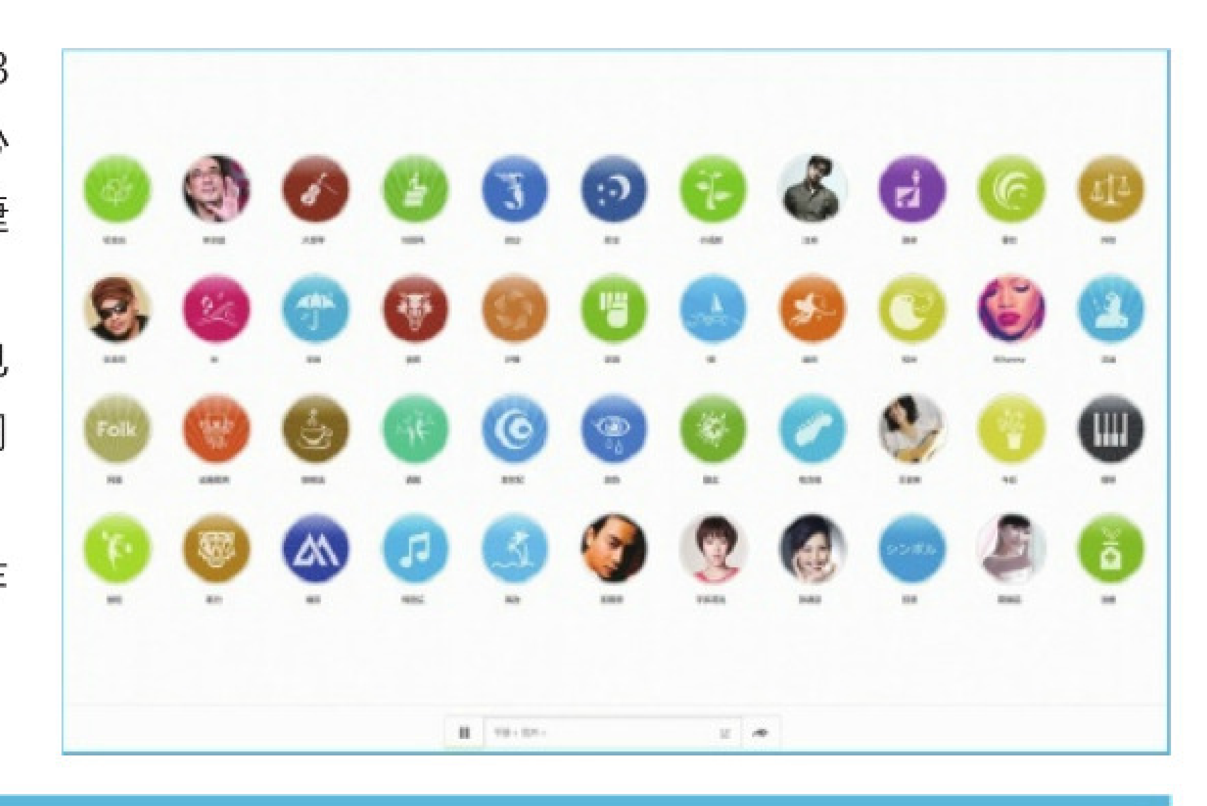
2012年10月，全球规模最大的BT种子分享站点海盗湾（Pirate Bay）对其网站架构进行了大规模的改变——所有的运营服务迁入了云端，传统意义上的Pirate Bay摇身一变成为了Pirate Cloud。很显然，这种“化整为零”的行动方式在理论上可以为用户提供更稳妥的安全保护，至于版权所有者会如何应对这种新局面，我们不妨稍作期待。

■北京 Enigma

聆听旋律，随心所欲——Jing.fm

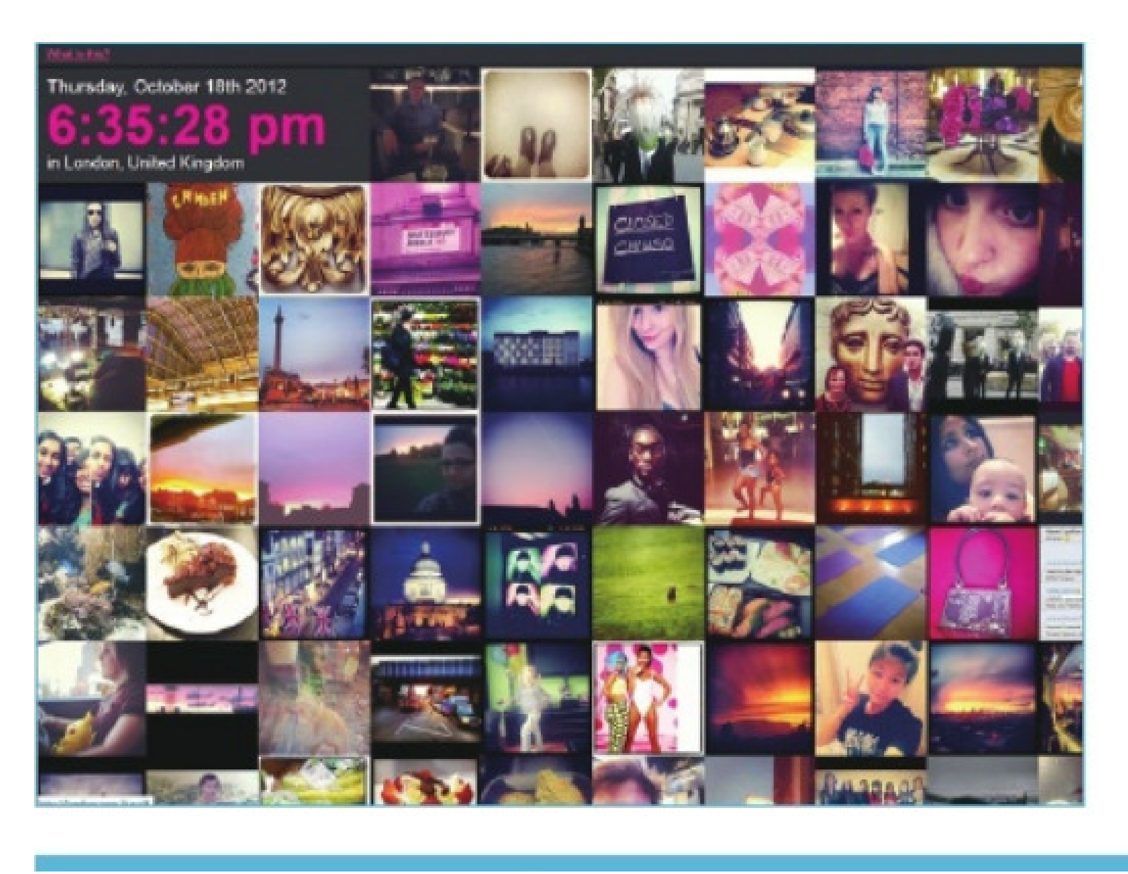
http://jing.fm/

“当我感到愉快/兴奋/悲伤/失落时，面对塞满硬盘分区的MP3歌曲，往往感到手足无措，不知该挑选那些音乐来映衬我的心情”——此类感受想必各位读者朋友都不会陌生。很显然，“便捷高效地推荐符合心境与气氛的音乐”无疑是一项非常实用的服务，Jing.fm就是为了满足这种聆听需求而诞生的。除了像标准的网络电台一样允许用户通过歌手、语种和音乐风格来筛选曲目之外，这家网站最重要的卖点就是可以让我们通过音乐所蕴含的情绪来挑选歌曲，具体的操作非常简单，只需输入心情的描述并确定即可开始搜索。作为一家处于内测阶段的网站，尽管Jing.fm目前的曲目算不上丰富，但蕴含的发展潜力依然值得我们关注，本期重点推荐。



俯瞰世界，记录生活——This is now!

http://now.jit.su/



作为2012年最热门的智能移动平台拍摄与分享应用之一，Instagram的名字早已被我们所熟知。随着应用人群规模的不断扩大，围绕着这款App延伸的周边应用也接二连三地出现在网络上，“This is now!”就是顺应着这种潮流诞生的创意网站之一：这家站点利用Instagram丰富的照片资源库，再加上“地理位置”与“当前时间”这两项要素，成功地建立起了一套基于真实时间流逝自动刷新的照片墙系统——作为观众，我们需要做的仅仅是输入网址打开页面，点击自己中意的城市并稍等片刻，然后就可以惬意地欣赏此时此刻来自陌生城市的Instagram用户抓拍的瞬间画面，轻松地领略异国的风土人情。目前，“This is now!”一共支持全球12个大城市的Instagram照片滚动展示，相信以后还会逐渐扩充收录城市的数量。

字体资源，多多益善——Font River

http://www.fontriver.com/

OK，又该轮到“应用在线”栏目的保留内容——资源分享主题登场的时候了。本期介绍的Font River是一家典型的字体资源交流集散网站，拥有数量丰富的免费字体文件可供我们自由下载。当然，除了必不可少的下载链接按钮之外，Font River还有一些值得一提的卖点功能——例如，网站提供了简洁高效的分类系统，方便我们通过名称快速寻找需要的字体文件；一目了然的对照表让我们可以轻松地辨认出某些形状扭曲的字母和数字到底代表着哪些符号，便于直观地确认实际的字体效果；完整的字号预览更可直接显示不同分辨率下的字体效果，利于我们结合实际状况做出取舍；最后，Font River详细地列出了字体文件的资料内容，方便使用者确认是否拥有商业授权，从而放心使用，非常周到。P

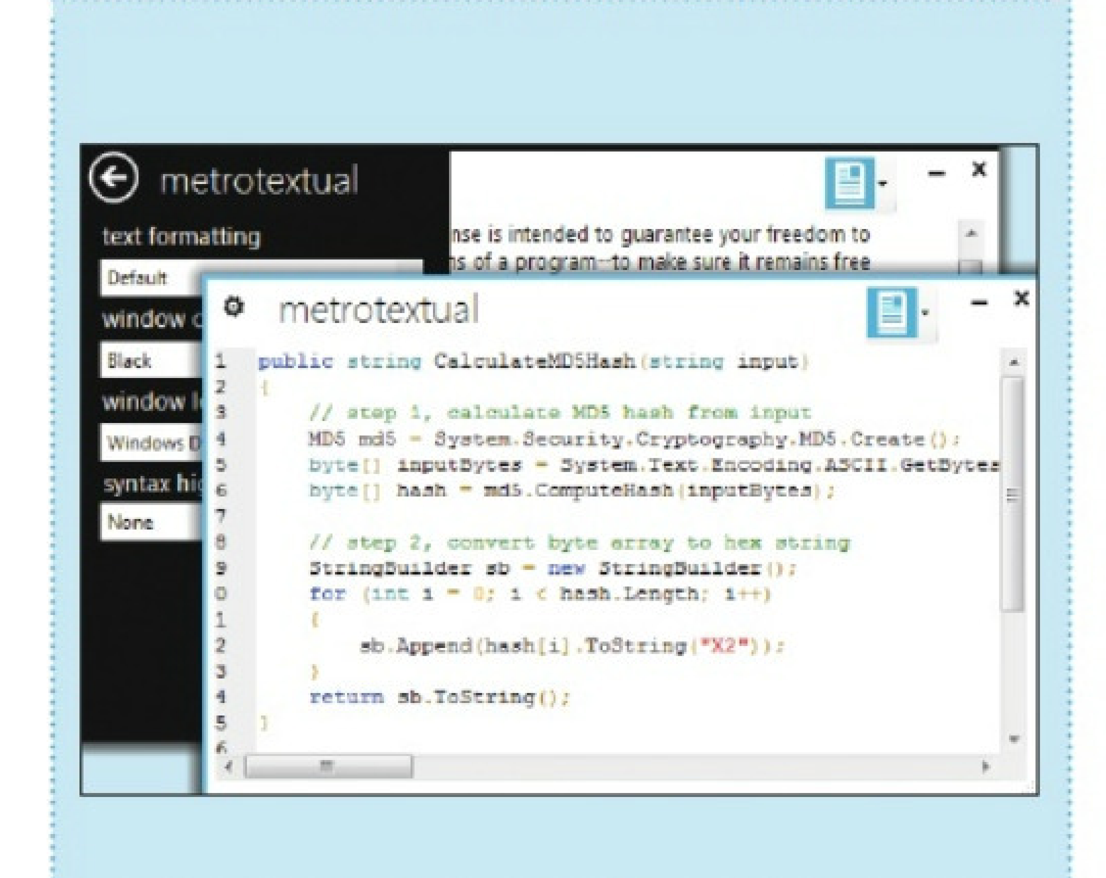




笔者是一名不折不扣的数码产品爱好者，看到最近微软和苹果的平板电脑正打得不亦乐乎，就和圈内的朋友讨论了一番各自的看法。平板电脑的尺寸决定了显示内容的多少，面积过大眼睛爽了但臂力欠佳的同学就受不了；太小了看东西会很吃力，有时还不如手机。另外，触摸屏对于办公效率的提升还是个未知数，如果非要给平板接一个鼠标或者键盘似乎还不错，于是微软的Surface Pro就这样诞生了。一款平板电脑的成功在于大量应用软件的支持，虽然微软在这一点上看似处于劣势，但是别忘了微软这个“怪物”，吃老本的能力还是不得不让人佩服。

■小众软件 大笨钟

Metro风格文本编辑器——MetroTextual



□**大小：** 1.2MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://singularlabs.com/software/metrotextual/

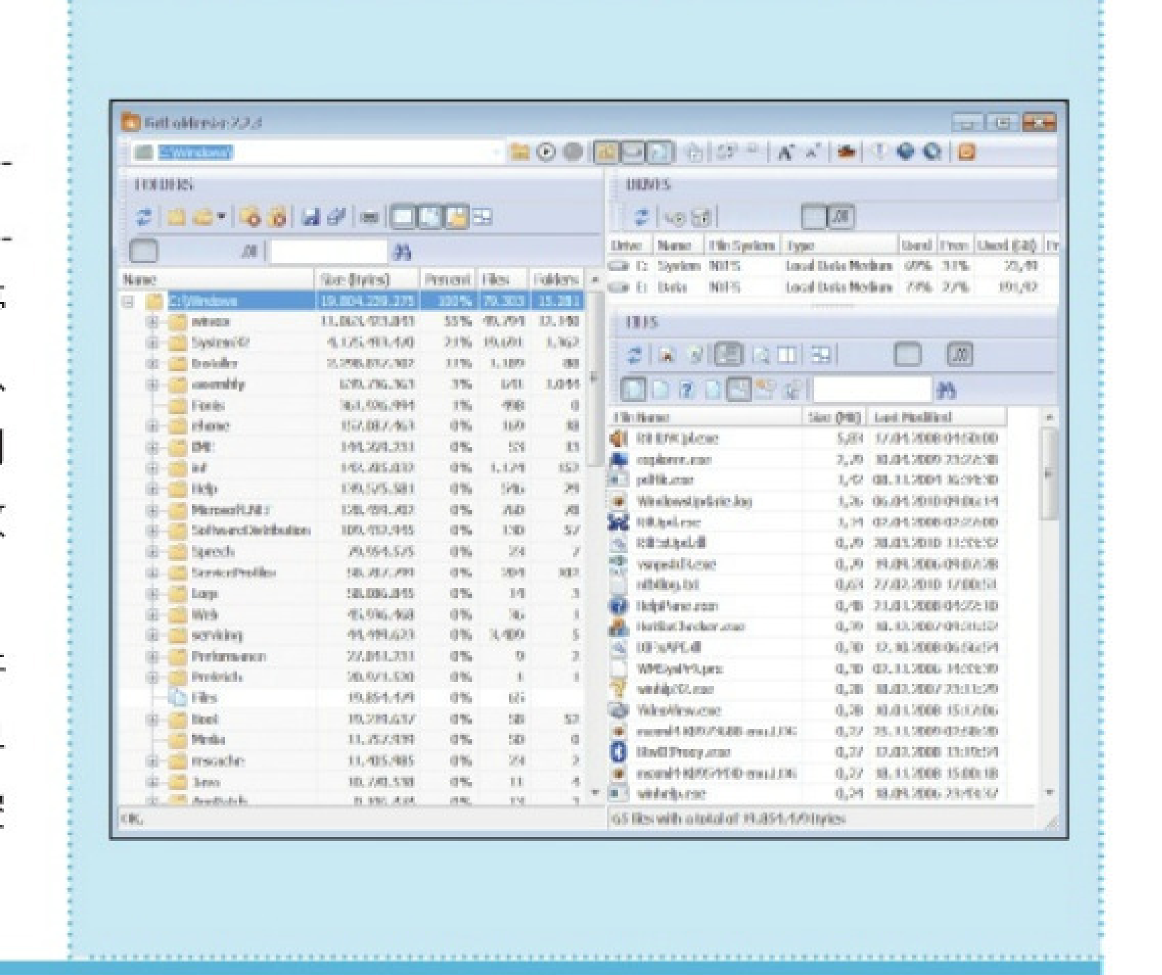
MetroTextual是一款轻量级的文本编辑器，其界面专门为喜欢Windows 8 Metro风格的用户细心打造，支持语法高亮显示和多线程技术，兼容系统中所有的字符形式，绝对是“外貌党”的最爱！软件界面十分清爽，用户在Metro风格的基础上还可以修改边框颜色、字体大小和文件编码。在代码高亮功能方面，目前支持的语言包括HTML、CSS、JavaScript、Assembly、C#、VBSCript、Python、Postgre SQL、XML和Microsoft T-SQL，该功能可以辅助程序员更好地进行开发工作。不得不说，Singularlabs公司旗下的软件都很不错，快去官网看看其他产品吧！

扫描文件夹大小——GetFoldersize

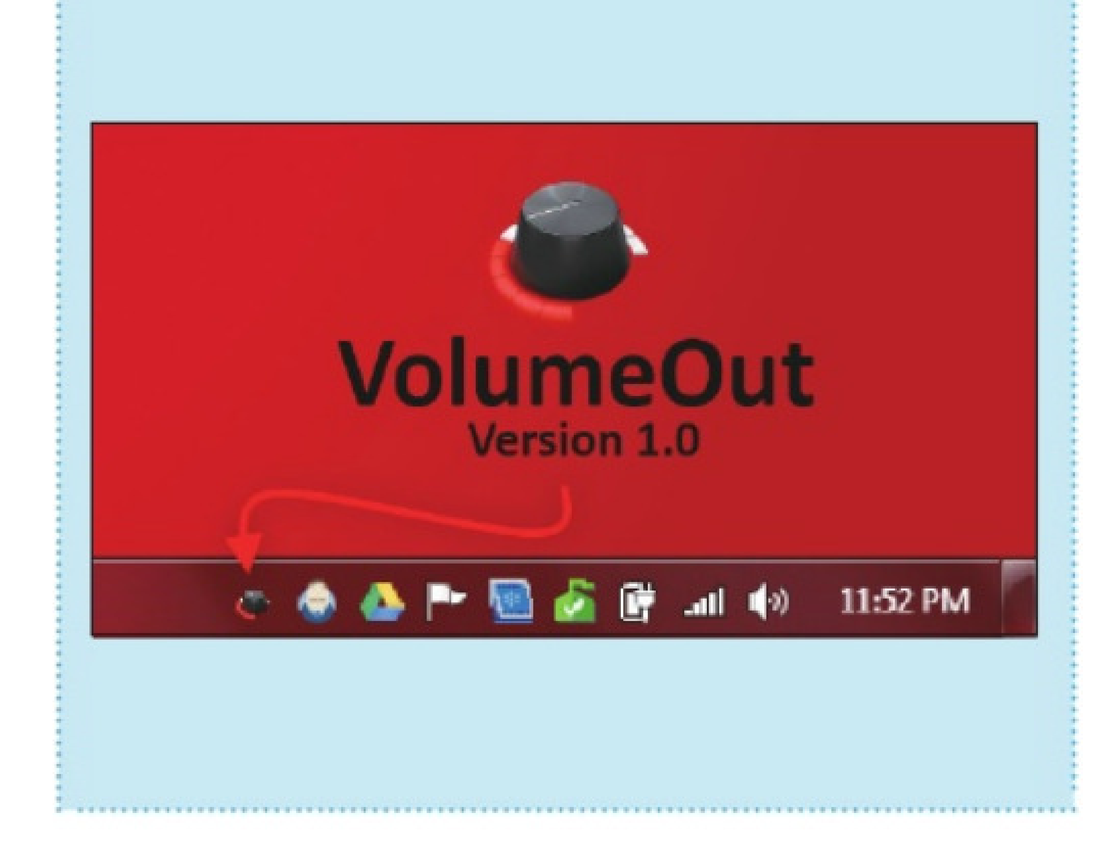
□**大小：** 6.3MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.getfoldersize.com/en_getfoldersize.htm

如果想查看一个文件夹的大小，你会怎么做？指向那个文件夹停上半秒钟？还是用右键查看其属性？太麻烦啦！GetFoldersize可以扫描硬盘上所有的文件夹及子文件夹大小，并计算出每个文件夹占用该分区容量的百分比，以及每个文件夹包含的子文件夹数量和文件数量。GetFoldersize除了可以扫描本地磁盘，还可以统计移动硬盘、U盘、CD/DVD光盘、网络映射磁盘的大小，且扫描速度很快。软件界面左侧是目录树，右侧是具体文件细节，可以随时切换存储容量单位。如果你的硬盘就要没空间了，快用GetFoldersize找到那个硬盘空间的杀手吧！



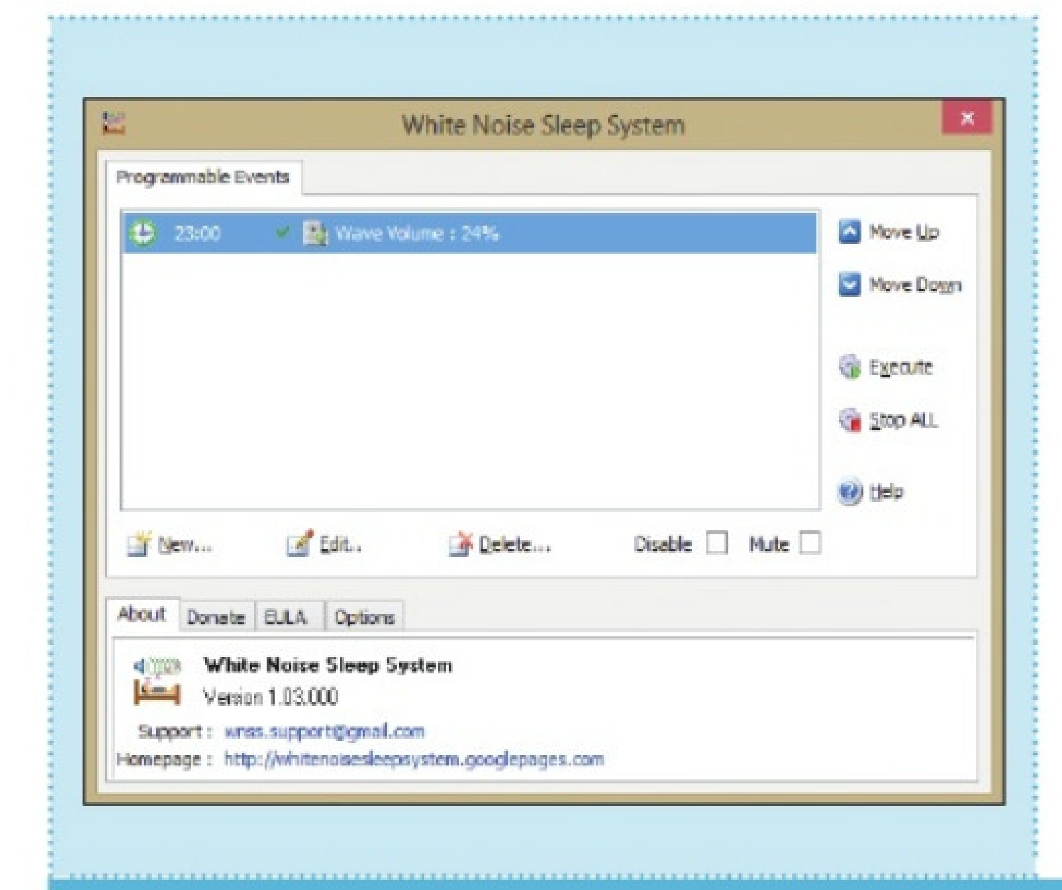
逐渐降低音量——VolumeOut



□**大小：** 626kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://regravity.com/2012/08/software-volumeout-1-0/

喜欢音乐的读者肯定知道大多数音频编辑软件都有个“fade in/out”（淡入淡出）功能，它可以将一段音频的音量制作成逐渐变小或变大的效果，VolumeOut就是一款能够实现类似功能的小工具。该软件只能针对Windows中的系统音量进行自动调节，如果你喜欢在睡前听音乐或者有声读物的话，它可以实现在一段时间内（0～240分钟）将音量逐渐降低直至关闭。使用方法很简单，运行后右键任务栏中的程序图标选择“Settings”设定时间，再点击“Start Countdown”就可以上床睡觉了。如果再增加个定时关机功能，那就太完美啦。



白噪音睡眠系统——White Noise Sleep System

□**大小：** 9.8MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** https://sites.google.com/site/whitenoisesleepsystem/

很多人会因为白天精神过于紧张或工作太过劳累，到了晚上出现失眠的情况。有些人调节的办法是喝一杯热牛奶或散散步让身体放松一下，而有些人则不管怎么折腾还是一样睡不着。如果你正为此而发愁，不妨试试这款简易的白噪声播放软件——White Noise Sleep System。白噪音能够将不同频率的声音组合到一起，用来“麻木”我们的听觉系统，而不会像真正的杂声那样让人心烦意乱，其作用是用来掩盖其他的噪音，对失眠患者也有一定效果。该软件内置了几段典型的白噪音，可以设置多个频道同时播放不同音乐，并且可以定时关闭以及根据时间设置音量大小。

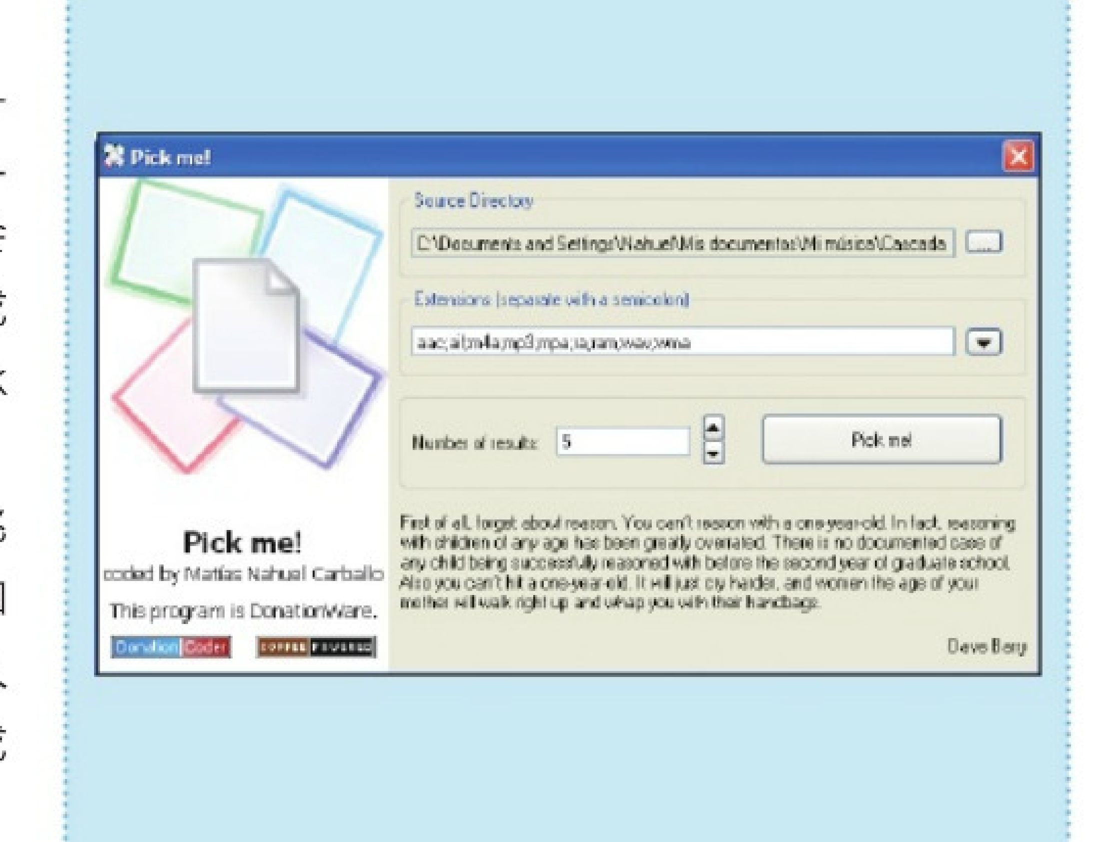
随机挑选媒体文件——Pick me!

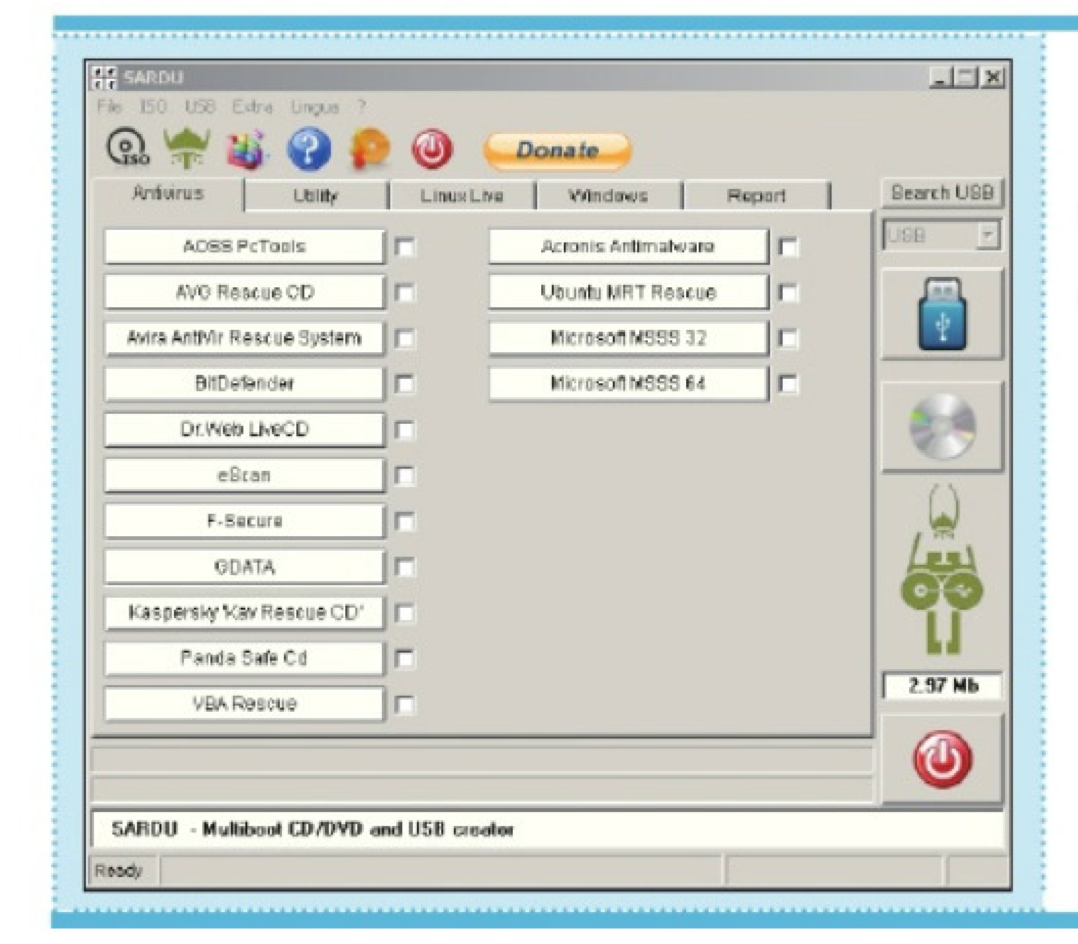
□**大小：** 61kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.donationcoder.com/forum/index.php?topic=17316.0

对于“松鼠党”来说，只要是在网上遇到了好东西，不论大小都会想尽办法把它们保存到电脑上。不过当这些电影或者音乐全部下载完成以后，随之而来的问题就是——先看哪一个好呢？不要纠结了，用“Pick me!”随机挑一个吧！

“Pick me!”是一款很有意思的小工具，它可以在众多文件中随机挑选出某一类型的文件。使用时先设置扫描路径，然后指定某类文件，比如音频、视频、文本或者图片，当然也可以自己设置文件扩展名，之后输入挑选结果的数量，最后点击“Pick me!”按钮。稍等片刻，软件就会生成一份文件列表，闭着眼睛随便选一个吧！





U盘多系统启动制作工具——SARDU

□**大小：** 13.6MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.sarducd.it/

电脑技术宅们经常会接到电话要求上门修电脑，如果没有一件像样的“武器”都不敢轻易出门。SARDU可以让你轻松地制作出包含操作系统、工具软件、杀毒软件等在内的启动U盘，是一套专门用来营救、恢复、安装系统的专业工具。

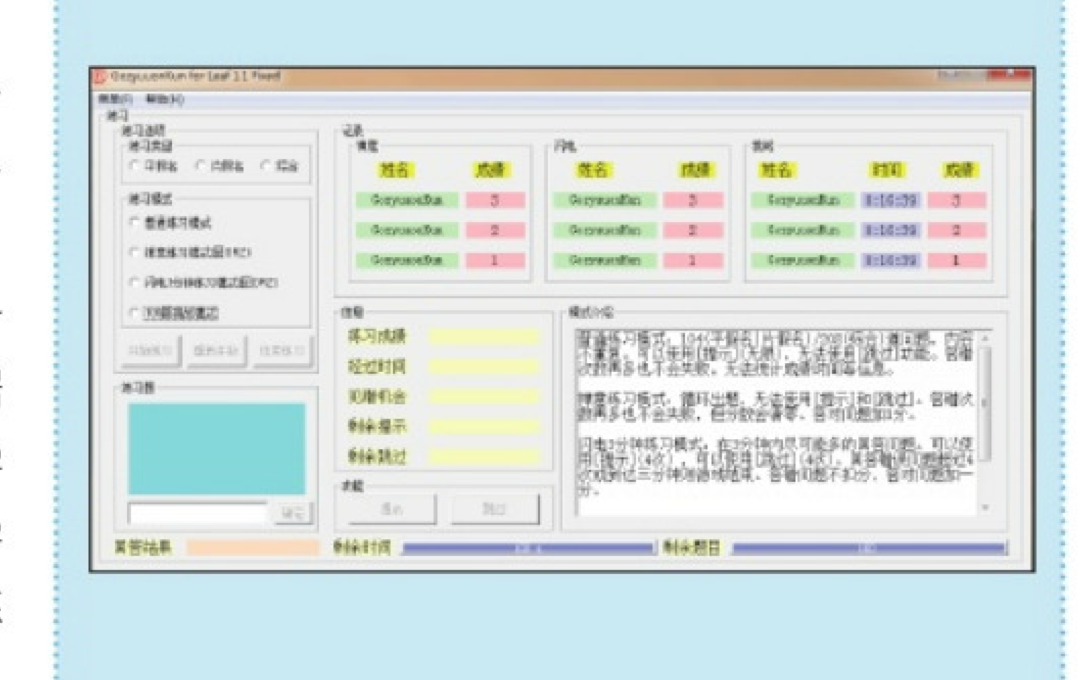
SARDU中推荐了很多实用软件，可以根据每个人的要求制作出不同的工具套装。制作完成的U盘可以直接在其他电脑上启动，并且会使用SARDU自家的启动界面。该软件最大的遗憾是对中文支持不佳，但这样岂不是更加能显示出技术宅在女生面前的功力么？

日语50音记忆工具——五十音君

□**大小：** 3.7MB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.skycn.com/soft/74346.html

很多读者都有学习第二门甚至第三门语言的计划，“五十音君”就是一款专门为日语初学者辅助记忆50音的工具。五十音，又称五十音图，是将日语的假名（平假名、片假名）以元音、子音作为分类依据所排列出的一种图表。虽然笔者不是很懂日文，不知道该软件对日语学习是否有用，但咨询了几个朋友后都说这种工具对于初学者来说可以尝试。“五十音君”自带练习题，具有4种学习模式：普通练习、禅意练习、闪电3分钟练习以及100题挑战模式。不过好记性不如烂笔头，记忆50音还是多动动笔吧！





你的Android手机有没有安装过一款名叫“Disk Defragmenter”的软件？如果有的话，建议马上将它卸载，这个看似能够优化SD卡的应用也许正在摧毁你的数据。该软件号称能提高设备的存储速度和减少卡机时间，但实现的方法竟然是将手机进行磁盘碎片整理操作。熟悉存储卡原理的朋友应该知道，闪存与普通的机械硬盘不同，文件是否连续存放对性能没有任何影响，相反碎片整理操作会反复对存储卡进行读写，减少其使用寿命。如此恐怖的应用怎么能出现在软件商店呢？以后下载这种优化工具可要多长个心眼呀。

■辽宁 马卡

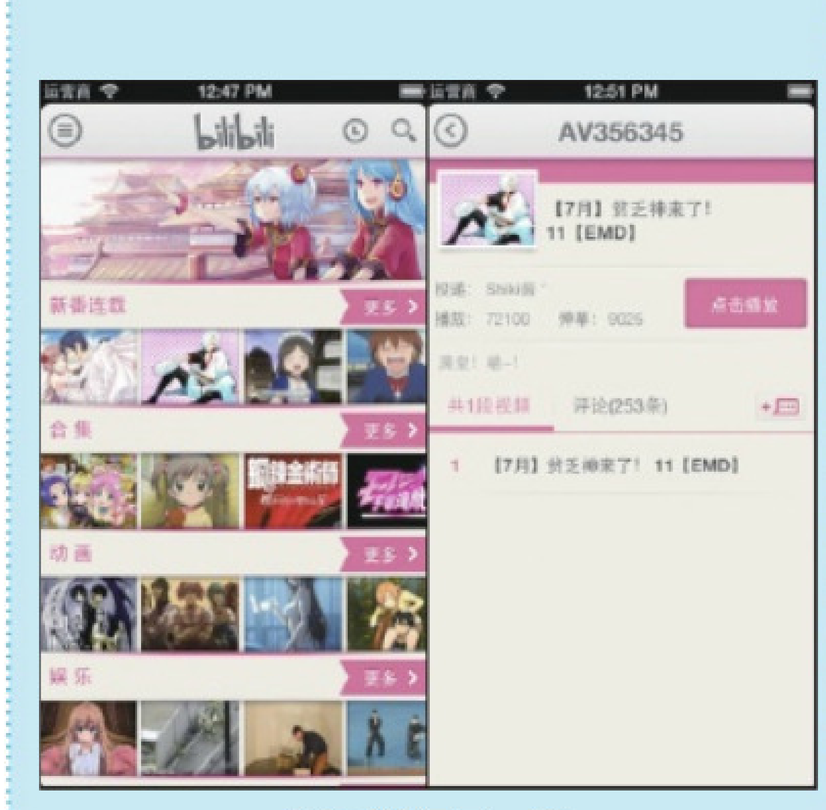
天下漫友是一家——Bilibili客户端

□大小：1.3MB □下载：http://126.am/bilibili

追新番、寻乐子、学知识……多年来“哔哩哔哩”逐渐成为了广大宅男宅女的生活习惯，很多人大部分的业余时间都泡在这里度过。Bilibili最吸引人的地方是“UP主”第一时间转载的丰富视频资源，其次则是网友们发布的搞笑评论和神一般的弹幕。

Bilibili客户端在运行速度和操作方面均为移动平台做了全面优化，最新版本能够实现首页下拉刷新内容、登陆后发布评论、保留最近搜索记录、调整弹幕速度参数以及对iOS 6和iPhone 5新分辨率等支持。目前可适配苹果的iTouch 3/4/5、iPhone 3GS/4/4S/5和iPad 1/2/3设备。

点评：Bilibili客户端特别适合在iPad上使用，它也有Android和Windows Phone版本，硬件配置较高的机型还能开启高清模式。



天下漫友是一家

让通讯更轻松——来电通

□大小：7.3MB □下载：http://126.am/callmaster

笔者的朋友最近新换了iPhone手机，由于以前使用的是非智能系统，所以他觉得打电话的拨号界面和发短信界面使用起来特别复杂，从点开电话图标到挂机需要多个步骤，当遇到紧急情况需要快速拨出电话时，经常会因为找不到号码而发愁。

新版来电通的智能快速拨号功能就很好地解决了这一问题，在拨号界面中，用户可以操作9宫格的拨号键盘使用“智能拨号”，它会根据姓名、电话或者拼音字母快速检索所需的联系人。比如想给家里人打电话，只需在拨号盘输入“妈妈”两字的拼音首字母“MM”，即9宫格对应数字“66”，即可快速定位联系人。

点评：新版来电通会默认接管系统的拨号和通讯录程序，只要点击拨号图标就会立即跳转到软件的拨号界面，非常方便。



群发短信功能省时又省力

我爱做笔记——品读

□大小：9.4MB □下载：http://126.am/pindu

你喜欢在iPad上看书、做笔记吗？笔者最近在使用一款叫做“品读”的个人电子笔记本应用，它融合了记录、摘录以及阅读等功能，在原来只有文字和涂鸦的传统风格基础上，创造性地融合了语音、图片及视频等诸多元素，让使用者能够以更加丰富的手段记录思想和生活点滴。

启动软件并创建一个笔记本，你就可以立即手写或语音输入文字，内置的网页浏览器还可以随时将微博和网页中有价值的文字、视频或图片，立刻摘录下载到笔记本中。新版品读增加了35种图片滤镜、笔记本封面定制和截图分享等功能，让记录的每一个瞬间更加丰富多彩。

点评：一款很有个性的笔记本软件，常用iPad记录东西的朋友可以尝试。


把网络视频、微博里的好图摘录下来

专业影楼——Photo Studio PRO

□大小：11MB □下载：http://126.am/photostudio

一说起用手机修改照片，Photoshop的用户都笑了。虽然移动设备的硬件发展确实很快，但其软件的专业程度恐怕永远也赶不上PC。所以衡量手机中修图软件的标准，主要集中在功能的丰富度以及易用性上。Photo Studio PRO的优秀之处就在于朴素的外表之下，处处为用户体验而进行的设计。

软件主界面下方有3个按钮：浏览照片并编辑、拍摄并编辑以及拼图，一般人对它的初步印象都会骂一声“偷工减料”，进入相应功能后更免不了一声叹息，每个功能看上去实在是平淡无奇。而实际使用之后你的看法就会发生改变，首先体验到的是它飞快的运行速度，即使是淘汰的单核手机也能跑得健步如飞；其次是软件功能丰富齐全，有几十种滤镜和相框可选，背景虚化、色彩笔和调节等工具也是一应俱全。最贴心的是预览滤镜功能非常简便，可以通过几次拖拽操作预览所有效果。

点评：该软件拥有很多独特的滤镜效果，其中复古风格着实让人喜欢，希望能尽快推出中文版吧！



“滤镜＋拼图”是美化图片的基本套路

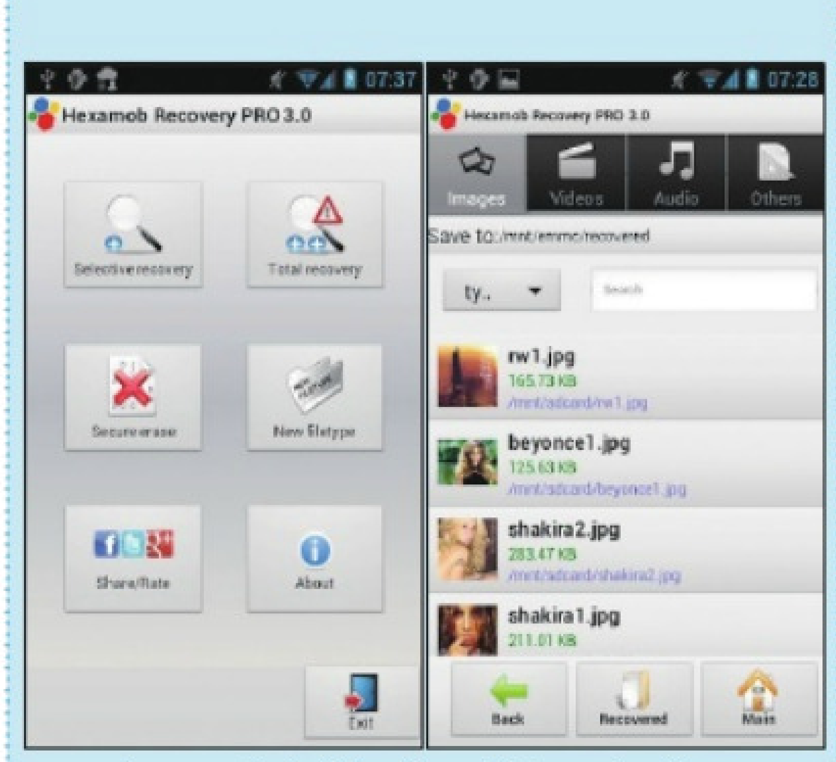
找回误删的文件——Hexamob Recovery

□大小：17MB □下载：http://126.am/Hexamob

“啊，删错文件了！”相信每个人都有这样糟糕的经历。如果是在电脑上，用FinalData之类的软件扫描一下很快就能恢复，但如果发生在手机的存储卡上，由于其存储空间相对较小，很可能在浏览几次网页或者安装一两个游戏之后数据就会被重写，导致恢复失败。为了避免发生这种情况，此刻必须迅速关机并把存储卡取出，然后连接电脑尝试恢复。当然，更简单的办法是使用Hexamob Recovery，在手机上就能马上找回文件！

具体操作时，可以选择“选择性恢复”（Selective Recovery）或“完全恢复”（Total Recovery）两种模式，先选择要扫描的位置，再设置恢复文件的存放路径，还可根据扩展名进行过滤。大约几分钟以后扫描就会完成，祈祷上帝能够找回那些误删除的文件吧！

点评：除了能够找回文件，该软件还有“安全删除”（Secure Erase）功能，可以彻底擦除不想被其他人发现的数据。



如果图片能恢复就可直接看到预览图

掌上网络总管——ezNetScan

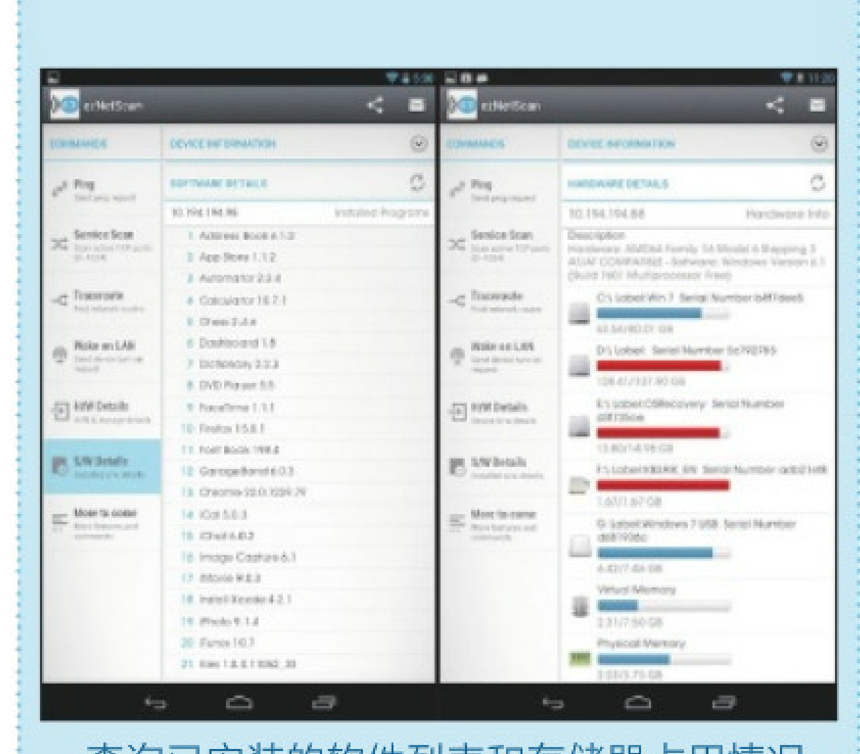
□大小：4.4MB □下载：http://126.am/ezNetScan



一款帮助用户在手机上查看各类网络信息的小工具，专为网络管理员所开发，其UI设计在Android应用中也堪称典范，在Google Play中有着平均4.7的高分。

比如你想查看当前设备的IP或MAC地址等网络信息，可以点一下“DEVICE INFOMATION”旁边的箭头，软件就会清清楚楚地告诉想要知道的一切。此外ezNetScan还支持众多网络指令，包括Ping、服务扫描、路由跟踪、网络唤醒、DNS查找、显示NetBIOS名称、查看硬件/软件信息等工具，最新版本还能将搜集到的数据发送到指定的邮箱中。

点评：ezNetScan是一款免费的专业网络工具，如果你想要查看硬件/软件信息，那么设备必须支持SNMP（简单网络管理协议）。


查询已安装的软件列表和存储器占用情况

进入深秋，天气渐凉，夏季火热的数码市场也逐渐冷却，也许是以此纪念乔帮主离开我们一周年吧，但更大的可能性，则是厂商们都在为迎接微软变革性的产品做准备，身边的朋友与同事已在讨论购买即将上市的Windows 8超极本、Windows RT平板电脑或者Windows Phone 8手机了。

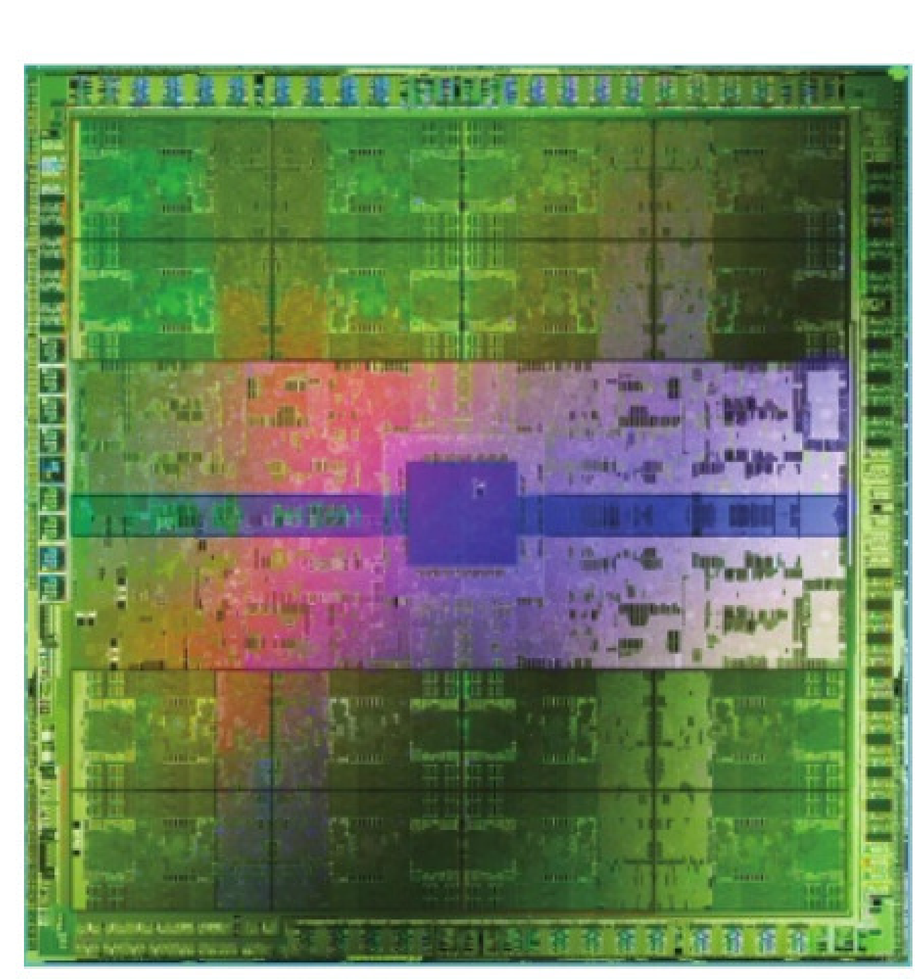
■河北 cherry
辽宁 小白

●U盘也玩裸露透

在时尚产品中，透明是彰显个性且最吸引眼球的设计之一，例如透明表盘的手表、透明的羽绒服等。在IT产品中，也有不少这样的产品，例如透明的机箱、经典的iMac电脑等，甚至处理器这样最高科技的结晶，也总是放出核心图和硅晶片照片来让我们欣赏。随着部分U盘将时尚数码产品作为自己新的定位，透明U盘也不再是新鲜事，只不过它们只是采用透明外壳，露出电路板而已，敢于将硅片直接露出的产品不多见，因此对于时尚技术控来说，kingmax晶芯碟肯定更受欢迎。



透明表盘的手表是高端时尚人士的最爱


GPU的硅片图，体现出超大规模集成电路设计与超精细制造工艺的独特美感



与充满高科技感的硅片相比，晶芯碟精细闪亮的金属外壳都显得有些粗糙

晶芯碟的设计其实来源于KINGMAX的PIP封装技术，在此基础上运用自主开发的“imBGA(image mold BGA，影像感测模组封装技术)”技术，简单地说就是“在封装U盘产品时，在产品的中心部位多加上一层玻璃，将深藏于内的闪存芯片展现出来”。当然在实际制造时远没有这么简单，要突破很多难关，例如玻璃材料与U盘芯片封装到一起的支撑架非常细，很容易在加工过程中变形，这使得玻璃与支架的结合工艺异常艰难；在密闭的玻璃空间内要克服制造过程中加热时的热胀冷缩支架变形，以及因变形造成的气密问题等。

●iPhone 5不算薄，国产超薄机纷纷登场



酷派大观S9120

iPhone 5除了屏幕增大外，最明显的变化就是更加轻薄了，不过时过境迁，现在的iPhone已经远非纤薄手机的领军者，多款国产手机的身材都比7.6mm更薄。例如6.68mm的华为Ascend P1 S、6.65mm的OPPO Finder、6.55mm的步步高vivo X1等，国产手机的身材已经越来越纤细，在其中，我们还发现了一款独特的产品——一直以商务范儿著称的酷派也推出了比iPhone 5更薄的“大观S9120”，它应该是目前最薄的双卡双待手机了。

S9120的身材并没有其他国产超薄手机那么纤细，厚度为7.4mm，毕竟要为双SIM卡（还是“大”卡而非Micro SIM卡）提供足够的空间。它与之前推出的“千元双待王”酷派5910配置相差无几，同样采用主频为1.2GHz的高通骁龙MSM8625双核CPU，512MB内存、800×480分辨率4.3英寸屏幕等，不过除了更薄之外，其主摄像头也升级为800万像素，当然价格也“升级”到1999元。

平板新势力崛起？微软Surface公布售价等细节

Windows Phone手机尽管初期不被看好，但目前的发展趋势却相当不错。所以当微软宣布了自己的平板操作系统Windows RT后，也吸引了相当多的关注，最近相关产品的售价、配置、市场等细节已经公布。

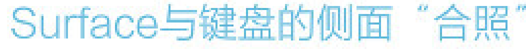
预装Windows RT的Surface将拥有3个版本，分别是定价人民币3688元的32GB版本、4488元且随机附带黑色触控式键盘保护套的32GB版本，5288元且随机附带黑色触控式键盘保护套的64GB版本。它们均采用NVIDIA Tegra 3处理器和2GB内存，以及10.6英寸1366×768分辨率5点触摸屏，机身厚度为9.4mm，重量680g，前后均带有720p高清摄像头。

微软还将提供多种Surface配件，包括定价为人民币908.88元，拥有5种不同鲜艳配色（黑色、白色、洋红色、青蓝色以及红色）的触控式键盘保护套；以及定价为人民币988.88元，专为偏好传统键盘体验的消费者设计的黑色实体键盘保护套。

目前消费者可以在www.surface.com预购Surface。微软还将与苏宁电器携手，通过其零售商店和在线渠道苏宁易购（www.suning.com），合作销售Surface。



与键盘的融合是Surface天生的优势

Surface与键盘的侧面“合照”



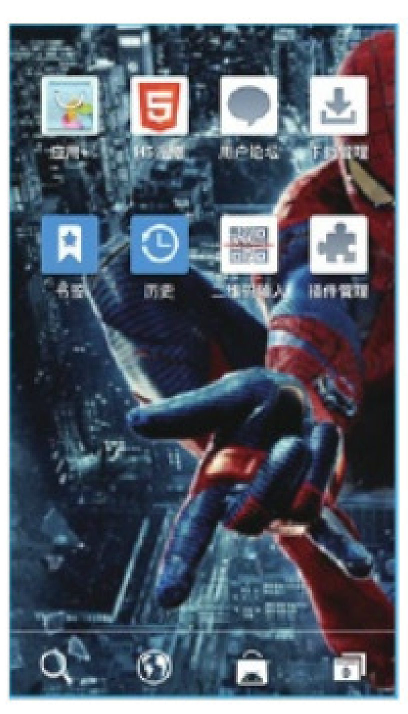
各种键盘保护套，可充分展现用户的个性

浏览器系统化，Q立方浏览器

移动互联的兴起，也让移动设备浏览器成为新的战场，Q立方最近发布了1.0正式版，作为首款搭载腾讯X5内核的浏览器，它不仅进步明显，而且独特的使用方式与设计理念，给人留下了深刻印象。

Q立方浏览器的首页看起来就像操作系统的桌面，内容全部以图标方式体现，还支持左右滑屏，长按移动图标等操作，甚至可以将两个图标拖到一块，自动生成文件夹，其背景可通过插件更换，这样的界面在浏览时有更大的显示面积。它也拥有完善的收藏功能、浏览方式、辅助按键等。另外它还提供了语音助手、应用市场、网址导航等，并且对HTML5、JavaScript等技术提供了更好的支持能力。

Q立方浏览器对HTML5应用的支持是其最大的亮点，当检测到HTML5游戏或应用时，它会自动进入全屏状态（连Android系统顶部的状态栏也一并隐藏了），此时用户在页面上的操作，完全感觉不到是在一个浏览器中，而像在运行本地应用，大大提升web app的实用性。



Q立方浏览器的首页



HTML5游戏自动转为全屏显示



微单或者单电，现在还只是小众的玩物，几年后或许就大不同了

色友最爱，宾得Q10

宾得微单终于更新了，Q10的售价约合人民币4400元，它在宾得Q的基础上增加了便于握持的手柄，改进了相机的操控性能。Q10搭载1/2.3英寸、1240万像素背照式CMOS传感器，感光度范围ISO 100～6400，采用新对焦系统，支持防抖，具备5帧/秒高速连拍能力，可拍摄1920×1080分辨率视频，拥有数码滤镜、智慧模式等多种拍摄模式。该机还可通过新款Q-K卡口转接环转接宾得K卡口镜头使用。最具宾得特色的是，Q10拥有100种配色方案，远超前面提到的微软Surface，包你眼花缭乱，消费者可以从20种机身颜色、5种手柄颜色中搭配。不过宾得在内地市场历来不提供该服务，想要更多颜色，最好还是托朋友代购。

头牌新闻

大屏智能手机三星GALAXY Note Ⅱ登陆中国

■本刊记者 魔之左手

2012年10月16日三星电子于上海新国际博览中心举行发布会，宣布旗下GALAXY Note系列第2代产品GALAXY Note Ⅱ登陆中国，并于2012年10月20日开始正式首销。三星电子大中华区移动通信部总裁李镇仲表示："GALAXY Note Ⅱ配备了多项革命性的功能，包括重新设计的S Pen，真正的同屏多任务处理及更加方便的分享功能；屏幕更宽阔的GALAXY Note Ⅱ为用户提供更宏大的想像空间，它将释放每一位用户无限的潜能和创意。"


三星电子大中华区移动通信部总裁李镇仲现场展示GALAXY Note Ⅱ

GALAXY Note Ⅱ拥有5.5英寸1280×720分辨率屏幕，机身比Note更纤薄修长，宽度缩窄了2.9mm，厚度仅9.4mm，重量只有180g，配合简洁的弧线型设计，让手感变得更舒适。它是三星旗下首部运行Android 4.1 Jelly Bean（果冻豆）操作系统的智能手机，拥有1.6GHz四核处理器，配备2GB内存，有16GB、32GB可选ROM，并支持最高64GB的可扩展存储卡，电池容量高达3100毫安时。GALAXY Note Ⅱ拥有800万像素后置摄像头及190万像素前置摄像头，除具备GALAXY S Ⅲ上的多种功能外，还有"面部优选"（Best Faces）功能，能为用户从合照中挑选最佳表情及姿态。

GALAXY Note Ⅱ具备强大的多任务处理功能，Multi Windows能让用户同时在上下或者左右两半可调整屏幕中打开不同的应用程序。全新S Pen设计得更长更粗，以提供舒适的持握感，笔尖敏感度及精准度也大大提升；屏幕能够感应到S Pen悬浮的笔尖，可进行程序、文件预览等操作；只要拔出S Pen，S Note就会自动弹出，用户即可马上进行书写；在屏幕上写出指定符号、数字或文字，即可开启相应的程序或添加相应插图。如果用户忘记把S Pen插回机内而移动了一段距离，GALAXY Note Ⅱ还会发出声音或震动来提示用户。

GALAXY Note Ⅱ将在中国推出WCDMA、CDMA和TD-SCDMA等3种3G制式的版本，未来还将有双卡双待版本推出。P

硬件店

全新超极本演绎移动计算新体验

2012年10月15日英特尔公司在北京举行了"2012年超极本媒体品鲜会"，一系列具有可触控、可变形功能的全新超极本首次集中亮相，预示着将为消费者带来全新的个人移动计算体验。英特尔全球消费渠道事业部技术销售与架构支持总监雷礼士介绍并演示了全新超极本下一步的发展方向：通过语音、手势、人脸识别和增强现实等感知功能，与超极本进行交互。双屏幕、滑盖、可插拔和屏幕旋转等多种 "可变形"设计，使全新超极本在真正意义上做到一本两用，随境而变。再加上与触摸屏的结合，用户不必再为携带多种移动计算设备而烦恼，一台超极本就等于一台PC加上一台平板电脑，而其重量又远小于一台传统笔记本。到2012 年底，将有超过40款具有触控功能的全新超极本上市。英特尔全球副总裁兼英特尔中国区总裁杨叙在会上表示："展望未来，英特尔将为创造更佳个人计算体验、深挖移动设备使用模式革新而努力。同时，也将为热情拥抱超极本机遇的OEM厂商、零部件厂商提供更多成长机遇和创新发展空间。我期待更多中国创新、中国设计、中国制造的产品领跑移动互联产业的发展。"


英特尔全球消费渠道事业部技术销售与架构支持总监雷礼士演示全新超极本

索尼发布Windows 8平台VAIO多系列触屏电脑



2012年10月19日索尼（中国）在北京举办了主题为"心动，源自触控"的2012 VAIO秋季新品发布会，推出基于Windows 8平台、支持全新触摸屏功能的VAIO品牌旗下4大系列触控新品。包括可在超薄PC与平板电脑双模式间灵活切换的旗舰产品，侧滑式混合型触控超极本VAIO Duo 11；提供平板、触屏和桌面3种使用模式的创新型家用桌面平板VAIO Tap 20；以及主打时尚娱乐、拥有环抱式设计和个性化外观的

VAIO E系列14P。另外VAIO T/E/S系列传统笔记本电脑也将推出支持Windows 8的触控新品。与产品发布同时展出的还有基于索尼硬件产品和软件资源的多项跨平台多媒体解决方案。索尼（中国）有限公司消费电子营业本部 VAIO产品部总监滝川英俊表示："本季的VAIO新品将给中国的用户带来全新的电脑使用体验与乐趣。新一代的产品基于Windows 8以及触控功能开发，而索尼独有的尖端技术以及出色的外观设计所带来的独特体验将会让顾客再次'因拥有而自豪'。我们相信这些产品会给个人电脑行业创造新的潮流以及新的市场。"

技嘉新一代A85X系列主板发布



2012年10月16日，技嘉科技与AMD合作召开"极致超频，技压群雄"A85X系列主板发布会。技嘉科技主板事业群中国区副总经理罗经翔和AMD全球资深副总裁暨大中华区总裁邓元鋆共同启动了象征着技嘉A85X系列主板极致性能的引擎，并先后为发布会致辞。技嘉F2A85X-UP4主板基于超耐久五代技术，不仅有2倍铜PCB、防潮纤维电路板、每个USB接口单保险芯片保护、3D UEFI图形化DualBIOS等经典设计，更带来了强劲的Ultra Power供电设计，由超能高效供电芯片、超性能铁素体电感、超低ESR固态电容等用料组成，让它在超频性能、稳定性、易用性等方面都表现出色。

戴尔推出全新S系列显示器



戴尔最近推出了旗下消费级S系列显示器的最新一代产品，包括27、24、23和21.5英寸4款屏幕尺寸，型号分别为S2740L、S2440L、S2340M以及S2240M。此次推出的戴尔S系列显示器均采用优质的广视角1080P全高清面板，超窄边框设计不仅简洁大方，还可节省宝贵的桌面空间。Windows 8上市之后，戴尔还有更多支持触控体验的S系列显示器将陆续推出。新产品S2740L、S2340M以及S2240M采用的是IPS屏幕，S2440L采用VA屏幕，全系广视角液晶屏确保了色彩纯净度、饱和度以及丰富的色彩过渡。它们均采用方形底座，支架上留有收纳孔，所有连接线缆都可以从中穿过，让桌面走线更简洁，其屏幕均可进行俯仰调节，用户可选择舒适的观看角度进行使用。即日起戴尔全新S系列显示器将在包括京东商城在内的戴尔认定渠道商进行销售，还可通过戴尔中国官网（www.dell.com.cn）直接订购，建议售价S2740L为3299元、S2440L为1999元、S2340M为1699元、S2240M为1499元。

软件圈

Adobe推出新一代Acrobat XI



Adobe大中华区董事总经理黄耀辉在发布会现场

Adobe于近日在中国推出Adobe Acrobat XI软件，该软件基本颠覆了以往用户对PDF文档操作的固有理念，为应对复杂PDF文档的挑战提供了全新的支持。此次推出的产品包括Acrobat XI Pro、Acrobat XI Standard以及免费的Adobe Reader XI。前二者大幅改进了PDF文档的再编辑与转换功能，用户可以使用其自由编辑PDF文档，无论是文字修改还是图片调整，都能达到微软Word软件的初级水准；PDF文档在该版的帮助下亦可自由转换为微软PowerPoint文档；通过进一步无缝整合Microsoft Office和SharePoint，Acrobat XI更可为企业用户提供轻松而低廉的团队办公方案。新版Adobe Reader除提升性能之外，还针对平板电脑和移动设备增加了新功能，例如更好的触屏操作以及评论、注释等功能。在近期的一份IDC报告中，重点提到了文档工作所带来的缺乏生产效率和成本增加等挑战。而Adobe大中华区董事总经理黄耀辉则表示，此次产品投放对于中国的企业意义重大，利用新版Acrobat，他们可全面应对这些挑战。

卡巴斯基获AV-Test双项大奖

卡巴斯基实验室的个人和企业安全解决方案在最新的AV-Test.org安全套装评测中获得最高分。在2012年7月至8月进行的测试中，卡巴斯基安全部队2013在恶意程序检测和清除两个测试项目上都获得了满分的完美成绩。在另一项独立测试中，Kaspersky Endpoint Security 8 for Windows的测试成绩在8款参评的企业安全套装产品中获得第一。这是在过去14个月中，卡巴斯基实验室在企业产品的评测中第6次获得优异成绩。

美图秀秀Windows 8 Metro版正式上线



2012年10月23日，微软全新操作系统Windows 8在上海举行了预热仪式，在现场应用商店展示环节，美图秀秀Windows 8 Metro版全面亮相。作为国内知名的图片处理软件，美图秀秀已经支持桌面PC、iOS、Android、Windows Phone和网页等多平台，提供了非常出色的独特功能以及用户体验。美图秀秀Windows 8 Metro版的最大特点在于同时支持鼠标和触控操作，任何搭载Windows 8系统的设备均可无障碍使用。全新的Metro风格界面也是其另外一个亮点。功能方面虽然与PC版还有一定差距，但已经可以满足用户对于图片的日常处理需求。

晶合快评

寻找幸福

■晶合实验室 世界

前不久和朋友去了一趟中关村的海龙大厦，此前该电子商场已经过一年的整改转型，笔者这回最大的切身感受是电子卖场区没有了以前叫卖、拉客的嘈杂景象，取而代之的是井然有序的柜台和穿着整洁的导购人员，会让人产生一种走在百货大楼里购物的错觉。如果你觉得很不习惯或者很怀念以前乱麻式的环境的话，倒是可以去对面的科贸电子城略微体验一下……

知道海龙里哪一层人最多么？一定是7楼，因为那里是吃饭的地方；那么人最少的又是哪层呢？不是1楼的高端产品展示区，不是2楼的数码手机，不是3楼品牌电脑，不是4楼的DIY配件，更不是5楼产品售后，答案便是6楼。为什么呢？请跟我唱一首《六楼之歌》便知晓了（韵律自己找）：

啊～～6楼～你比5楼多一楼～

啊～～6楼～你比7楼少一楼～

终于有一天～你会修到8楼～

修到8楼怎么办？你就可以不用卖光盘～

海龙6层是我唯一能想到的还在卖盒装软件与游戏的地方，自然就是人最少的地方。而且其中大量都是早就过时的软件，让人感觉是那么不协调，来这里购买软件的顾客更是寥寥无几，这种现象在国内实在是司空见惯。

在展开话题之前，先来关注一下11区最近闹得沸沸扬扬的“十月法案”。今年6月20日，日本参议院通过了著作权法的修正法案。其中规定，复制加密DVD光盘中的内容将会受到刑罚。就算想以自己看的名义转录成其它格式完全不进行传播，也是违法的。另外，日本在2009年就公布了禁止私自下载商业音乐、映像的条例，这次也公布了具体处罚方式。从2012年10月1日该条例正式开始执行，已经有很多“大神”被捕，逮着就是判两年！以后在网上看新番或者下载BD影片之类的事情，也许会越来越难……另外还有一则喜闻乐见的新闻，美国一名女子因为下载了24首盗版歌曲而遭到指控，法院一审判决她按每首歌曲9250美元的标准进行赔偿，总计22万美元。随之她向高一级的法院提起上诉，但是陪审团反而最终裁定，她必须按每首歌曲8万美元的价格进行赔偿，要缴纳总计192万美元的巨额赔款。

不知道你看过以上两则新闻后是否会感到幸福，如果这种事情发生在国内的话，几乎所有人的第一反应肯定是：疯了吧你？？（小岳岳状）



我很幸福，因为我为这款软件捐过款，虽然只是5块钱

关于电子版权的话题在杂志中不止一次被提到，我很理解那些正在使用非正版软件或经常下载含有版权保护的数字产品的电脑用户，因为我也是其中的一员，电脑里也存着足以坐几辈子牢和让本人立刻倾家荡产的各种文件。虽然还不至于过着提心吊胆的日子，但每次使用或播放它们的时候，隐隐之中总会觉得有些亏欠，觉得希望能为之做点什么，尤其是对那些最热爱的东西。比如你喜欢某张CD，你可以去网上下载无损音乐或MP3，可以去淘宝买翻录的光碟，甚至可以花低价去收集打口和见本盘，你所做的一切都表示出对它的热情，所以才会花时间花精力得到它、支持它。从这个角度来说，你的确是在为它付出并努力回报，有时候还会开心得不亦乐乎，会很幸福。但是如果让你真正掏钱去买正版，是否会犹豫呢？


拥有典型处女座气质的世界

支持某个事物或者表达对它的喜爱可以分为不同层次，而且往往都会与个人经济实力相关，但并不能说明为之花钱的人就比不花钱的人境界高和更有爱，这只不过是一种表现形式而已，“穷人”也有自己的方式，而且这两种人缺一不可：或用金钱报答，或在精神上支持，显然我们作为后者的时候更多一些。我很反感那些整天叫嚣、指责、批判使用盗版用户的人，你们开发商那些动辄上万的价格不能再亲民一点吗？事先了解一下国情再定位产品售价不好吗？即使你们也有苦衷就不能好好跟消费者说话吗？还是那句老话，不是我们不想用正版，是用不起正版，而且周围的人都不用正版，我要是用正版说不定还会被笑话。这是开发者的幸福吗？肯定不是。是使用者的幸福吗？似乎的确是，因为我们没有付出任何代价就得到了原本需要花钱才能得到的东西。然而，这种幸福的前提是也让一些人变得不怎么幸福。

现实的大环境往往让我们身不由己，然而时代也在不断进步，“用不起正版”这句话在现在看来似乎要打自己的脸了，App Store上已经有很多优秀且并不昂贵的应用和游戏，肯花钱的人常说“买一款正版软件不就是少打一趟车、少吃一个汉堡的事儿么？”以前，国内很少有个人买正版，很多小的开发者没有盈利就都不干了；现在，很欣慰地看到很多人在主动买软件并且宣传正版，开发者便有了动力，会感觉多了一些幸福。笔者没有说教的资格，只是希望这部分人能够越来越多，对于没有能力或者还没有养成购买习惯的非正版用户，开发者和舆论也不要恶言相对。凡事都有一个过程，在你批评别人的时候先检查一下自己，同时这也是一种尊重和宽容，特别是对版权意识还很薄弱的国内用户。P

漫画作者：wulock

完美世界《神雕侠侣》赚钱宝典



凭借五大独创玩法以及五大革新系统，完美世界旗下最受欢迎的2D回合制网游——《神雕侠侣》公测异常火爆，海量玩家涌入游戏体验不一样的回合游戏乐趣。本次为大家特别总结了游戏中挣钱、省钱的种种方法，相信没有人愿意错过吧。

师门任务

完成师门任务可以获得每天的基础奖励，而且花费时间很少，每天只需15~30分钟，是保障正常游戏的保底收入。

家族特产

40级以上每天可以完成50次家族特产任务，任务要求玩家运送家族礼品给指定的门派，完成任务可以获得大量银两奖励。家族特产完成一次大约需要3~5分钟，玩家可以根据自己的时间安排完成次数。

运送物资

领取等级最低为40级，而领取任务需要消耗烽火令，完成任务可以获得大量绑银奖励。运送物资和家族特产任务共用每天50次任务次数，因此大家可以根据自己的情况自行选择，运送物资任务完成一次大约需要3~5分钟。

制造武器装备

有了本钱的积累，接下来就可以开始生产装备出售了。造装备包括装备和武器，如果造出卓越、无暇、或者完美的装备，你就等着一夜暴富吧！如果造出带有很好无双技能的装备，就能瞬间变身高富帅了。

宠物迷城

如果资金充足，接下来可以考虑利润高、出货量大，可以稳定赚到钱的宠物迷城。根据等级不同花10万左右银两的入场费，就能抓到8只宠物带出来（受8个宠物格限制）。一般宠物市场上出售的价格在几万不等，8只宠物的获利远远超出了门票的花费。如果抓到极品宠物那就赚得更多了！

替他途经

除了上面三个途径能够让玩家在不同阶段挣到钱外，利用烹饪也能获得稳定的收入：每日必做的师门任务会要求玩家上交一些食物，以低于食品商人的价格出售食物，可以吸引大量玩家购买。虽然利润较低，但是胜在量多，薄利多销。除此之外。游戏中获得的鲜花、侠士卡、还童丹、进化丹都能卖出很高的价钱，只是产出量少或者不恒定，在满足自己消耗之后还有剩余也能卖出不菲的价钱！

大侠之路好处多

除了前面介绍的多种挣钱方法，游戏内还为大家准备了很多节省开销的途径，其中完成大侠之路、获得丰富奖励，玩家到游戏中期都非常受用。目前版本中大侠之路分为30级、40级、50级和60级4个等级，玩家需要完成每个等级指定的5个任务，才能获得奖励。其实大侠之路的任务并不难，都是玩家在当前等级必定会经历的。

比如30级的任务时完成襄阳之战的主线任务、组队完成3次五绝令任务、兑换2件五绝装备、领取3倍时间并获得100000经验，以及加入一个家族——基本上就是30级的游戏内容推荐和指南，玩家在正常的游戏过程中基本都能完成。

深入浅出的讲解加上贱贱的角色，是不是让你眼前一亮——尤其是一脸菜鸟样的男主角，有没有种盼着看他被欺负的冲动？好了，废话打住，赶紧让我们跟随菜鸟一只的男主角，在《神雕侠侣》的世界中摸爬滚打，坚定的在成侠之路上前进吧。P


师门任务提供玩家每天的保底收入


家族特产和运送物资可以快速挣到钱


小有资本后，玩家就可以通过生产技能勤劳致富

宠物迷城利润高、出货量大，可以稳定赚到钱


烹饪既可自用也可摆摊挣钱

完成大侠之路指定任务就能获得丰厚奖励

多益网络

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

我要当富翁！
《梦想世界》三十六计教你富甲一方

最具想象力的网游《梦想世界》，拥有很多创新的玩法，其中“三十六计”就是颇受玩家喜爱的休闲玩法，它结合了休闲与策略的活动玩法，在类似“大富翁”、“富甲天下”系列游戏的基础上融入了多项玩法计谋，还融入了中国经典策略三十六计。

活动简介： “三十六计”与大富翁玩法类似，需要大家抢占更多的地盘，只要有了地盘，在上面盖建筑物，其他经过的玩家都必须乖乖的交上游戏钱币，运气稍差的玩家，没有抢到多少地盘，那么经过别人的地盘时，真的要“步步惊心”了。

活动时间： 每周日13:00~13:30准备时间。每周日 13:40~14:10 正式开始。

活动NPC： 孙安邦 幻境海岸（107,74）

生财之道一：抢地盘是王道

三十六计继承了经典的掷骰子游戏方式进行活动，活动开始时就要尽量多的抢占格子，占领格子是活动中最重要的赚钱方式之一。只要你的地盘足够多，每个路过的玩家都必须乖乖交上过路费，此时你就可以轻松收取金钱了。

生财之道二：斗地鼠战太空鱼，金钱滚滚来

在活动中，大家都会见到地鼠王或者太空鱼，每次经过这个NPC可以玩一次打地鼠或者捕鱼的小游戏。别以为这只是一个调节活动气氛的小游戏，如果大家玩得越好，最后获得的钱币就会越多，另外还可以获得一定量计谋点购买计谋。

生财之道三：巧妙使用各种计谋

三十六计策略活动与各种计谋息息相关。活动中有多种计谋可供大家选择，不同的计谋效果各不相同。

金蝉脱壳： 基本技能，可以抵挡一次别人的道具计谋效果。

走为上策： 基本技能，能够投出指定的点数。

瞒天过海： 基本技能，三回合内，不会被敌方领地的守军收取过路费。

连环计： 名师计谋，每走到一个领地，将会不分敌我的降低该领地部下一个等级，持续4回合。

美人计： 名师计谋，让对手随机失去一半的计谋。

空城计： 名师计谋，能够完全抵挡一次别人的计谋效果。使用时机，被动使用

苦肉计： 名师计谋，能送走附身的衰神或财神。使用时机，被神仙附身后即可使用。

无中生有： 道具计谋，随机获得一个道具计谋。

顺手牵羊： 道具计谋 ，获得目标的一个计谋。当目标没有计谋时，将什么都不会获得。

趁火打劫： 道具计谋，直接抢夺目标的一部分金币。目前金币越多，可以抢夺的金币越多；当目标金币少于3000时，打劫将会失败。

借尸还魂： 道具计谋，拥有此计谋的情况下被敌人杀死，将减少7000存款的损失。使用时机，被动使用

反客为主： 道具计谋，将当前停留的其他英雄的领地变为自己的领地。

偷梁换柱： 道具计谋，让目标随机失去1~2个计谋。当目标没有计谋时，将不会有任何效果。

锦囊妙计： 道具计谋，使用后学会三十六计中一个目前没有的计谋。

孙子兵法： 道具计谋，使用后恢复15点计谋值。

奇门遁甲： 道具计谋，将自己传送到地图的随机一个位置。

借刀杀人： 道具计谋，直接扣除目标的一部分气血。

调虎离山： 道具计谋，使用后，可以诱使指定领地的守军离开领地，让该领地变为空地。

以逸待劳： 道具计谋，使用后恢复10点计谋值。

擒贼擒王： 道具计谋，50%概率将目标诬陷进牢房2回合，30%概率诬陷失败自己被关进牢房，20%概率什么事情都不会发生。

生财之道四：分数越高，奖励越多

活动结束时每个玩家会获得一个分数，这个分数由部下数量、等级，以及最后拥有的钱币数量决定的。分数越多，最后获得的物品奖励越高。另外活动中，大家路过钱庄或者停留在钱庄，也可以获得一定的钱币；偶遇财神，可以免除消费，此时升级部下可以令你无需花费任何费用。

升级部下，提升过路费用

活动中，除了有其他玩家和你进行脑力PK，还可以选择给每个占领地的部下升级。别小看部下升级，作用还是挺大的，他的等级不断升高，其他玩家从你的地盘经过时，所要付出的代价就越大，而你更能赚得盘满钵满的。

意外事件，乐趣连连

游戏过程中，玩家还会随机遇到一些特别的事情，可以拜师学艺，得到财神眷顾，被穷神附体；路遇宝箱，会有意外惊喜；踩到陷阱，叫苦不迭。如果在投色子的过程中超过20秒没有投的话，系统就会帮你自动投了，是不是很智能啊？

《梦想世界》之“三十六计”，让你暂时避开游戏里动刀动枪的生活，轻松运用计谋，和其他玩家进行智力PK，游戏玩得轻松又刺激，尽管走起来步步惊心，也会倍觉好玩。还有更多有趣的玩法等你来《梦想世界》细细体验哦！



意外多多，惊喜多多

完美世界

《梦幻诛仙2》资料片【天书降临】六大全新系统解析



《梦幻诛仙2》资料片【天书降临】已于10月18日震撼上线啦，人宠合体、天书系统（天赋树）、宠物阵法、新门派子女等10大更新内容，让新老玩家都玩到不亦乐乎。还没玩的朋友们不用急，小编这就把这6大系统统统进行详细介绍，让你先有个了解，进入游戏就可以直奔主题啦。

当然，有朋友会问了，这次开放的系统都是60~70级的高级玩家才能体验到，老玩家是玩的爽，但新玩家如何能体验到快乐呢？这我就要特别提一句啦，这次梦诛资料片上线，官方给新手玩家准备了特别多种类的大礼包，在官网上玩个活动就能获得，然后进入游戏就能领取，游戏还调整了升级速度，1~90跟玩似的你就升上去了，当然爽到无极限。好了不废话了，现在直奔主题，6大系统马上呈现！

一、人宠合体战斗实力大幅提升

在战斗中，可以与妖力值大于13500的宠物进行合体。合体后，玩家将会在战斗中进行变身。游戏内设置了四种变身形态供玩家选择：

玄武：变身效果提升高防。

朱雀：变身效果提高速度。

青龙：变身效果提高封印抗性。

白虎：变身效果提高攻击。

除了获得特定的变身外形外，玩家还可以有几率将用于变身的宠物携带的技能附加到人物角色身上。

二、宠物阵法战斗策略更加多元化

这次上线的宠物阵法，其实是之前玩法的大升级版！新增了宠物阵法强化功能，全面提升战宠实力。在宠物界面，可以选择阵型安排，为宠物阵法镶嵌宝石，可以增加该位置宠物的宝石对应属性。同种同等级宝石最多可以叠加20个。5个同种同等级的宝石可以右键合成一个同种类的更高级宝石。

三、斗宠竞技场比实力赢积分换神装

《梦幻诛仙2》上个版本，主打的系统就是宠物双线玩法，主要指的是，在游戏中，玩家可以带着宠物进行战斗，而还可以再开个小屏幕，进行宠物单独的比拼，不影响正常的战斗，赢取奖励。这是为防止大家在挂机比较无聊时而设置的小游戏，挺受玩家欢迎。而这个资料片新出的宠物竞技场，就是在不影响正常战斗的情况下，宠物单独进行的战斗。宠物竞技场是通过战队形式报名，以周为单位参与车轮式斗宠PvP淘汰赛的方式进行切磋。每周通过首轮PK海选，取每个服务器的前8支队伍有资格参加晋级挑战赛，所有参与比赛的玩家都可以获得相应积分，通过积分可兑换神话套装。

四、天书系统职业自由成长

天书系统就是传统游戏内的天赋系统，但这只是3D游戏的专利，此次2D回合网游力作《梦幻诛仙2》资料片【天书降临】大力引入天赋系统“轮回天书”，于对2D玩法进行革新突破。玩家可以更换不同的天赋改变战局，使竞技玩法花样翻新，让战斗结果更为变幻莫测。每在“轮回天书”中点击一下，就能提升人物的敏捷、耐力、灵性、力量、气血、双防、物理攻击、法术攻击、暴击效果等各类基础属性。不仅如此，根据所属门派点击天赋，还可同时获得技能效果增益。

五、全新Boss任务修罗来客

击杀Boss任务，是这次资料片出的特色组队活动，需要60级以上的朋友至少三人组队，活动是逐个Boss进行挑战，开始是五个较简单的Boss，挑战完成后，还会出现五个较困难的Boss。击杀成功后，会得到大量人物宠物经验、储备金、宠物高级技能锦盒等奖励。

六、开放129级上限新地图、宠物、剧情全面上线

《梦幻诛仙2-天书降临》将开放全新等级上限至129级，配合等级上限开放的同时，开启了全新的地图以及怪物，玩家们可以在本次资料片更新中获得更为丰富的游戏体验。

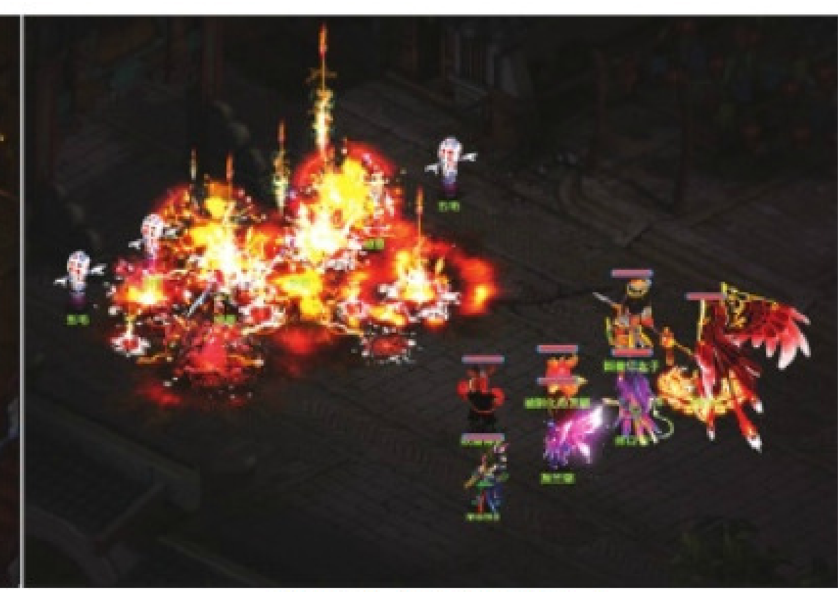
结语：《梦幻诛仙》新资料片“天书降临”的全部内容着实挺多的，除了六大系统，还有周年庆典的10个活动，小编都还没有体验全，而且对各个系统上理解，也会有很多地方不是很充分，这个以后再慢慢挖掘，觉得还不错的朋友，来新服找我玩吧。P



战斗合体 独具匠心


资料片天书降临火爆公测


Boss挑战


宠物合体技能施展

搜狐畅游《天龙八部OL》版“元芳你怎么看”

天龍八部 ONLINE

近段时间，狄仁杰与李元芳突然蹿红。关于他们的流言漫天飞舞，跨越空间与时间的阻碍，出现在了《天龙八部OL》“神兵海域”新版中。

上古神器篇

发现神兵

李元芳：“大人，天荒古境凤鸣镇内发现一件上古神兵，剑锋三尺七寸，净重七斤十三两，削铁如泥，乃天下利器也！”

狄仁杰：“以我断定，这必定是一柄宝剑！”

李元芳：“大人未到凤鸣镇就知是宝剑，真乃神人也！”

探讨神兵

狄仁杰：“凤鸣镇突现神兵，元芳，此事你怎么看？”

李元芳：“大人，卑职认为这里面一定有一个天大的阴谋！”

狄仁杰：“喔？何以见得？”

李元芳：“如此利器，必定会引来无数亡命之徒，腥风血雨在所难免啊！”

狄仁杰：“元芳言之有理！速去查探神兵背后的故事。”

海底战场篇

发现海底世界

李元芳：“大人，卑职探明，那上古神兵乃是由凤鸣镇铁匠欧冶青锻造，材料取之于海底。卑职进一步查探，发现凤鸣镇码头附近有一条通往海底世界的水路。”

狄仁杰：“以我断案多年的经验来看，那海底世界必定十分凶险。先派牛千卫去打探一番吧！”

李元芳：“大人英明！”

牛千卫的报告

李元芳：“大人，接到了牛千卫的飞鸽传书！”

狄仁杰：“喔？书中都说了些什么？”

李元芳：“书中说，海底世界由‘水月洞天’、‘玄海’与‘大鲲遗骸地’三处场景构成。其中，那玄海附近有一个庞大的古战场，一群自称九黎族后裔的神秘人定时在那里游荡。他们身上，携带着锻造神兵的材料‘玄海星岩’！”

狄仁杰：“元芳，此事你怎么看？”

李元芳：“大人，卑职认为那群神秘人必定十分凶悍，对侵入者一个都不放过！”

狄仁杰：“何以见得？”

李元芳：“因为……因为……因为牛千卫已经丧生海底！”

狄仁杰：“啊……”

商讨对策

狄仁杰：“这群人带着炼制上古神兵的材料，又不准外人进入。元芳，此事你怎么看？”

李元芳：“必定是一个天大的阴谋啊！大人你想，神兵材料被看管得如此森严，连牛千卫这等武艺高强之人都未能夺得，为何偏偏就出现在了凤鸣镇？想必是那九黎族后裔有意所为，用上古神兵来挑拨武林人士之间的关系，诱使大家相互厮杀，他们好趁虚而入，攻占天荒古境，进而进军中原。”

狄仁杰：“可以啊元芳！你何时变得如此聪明了？”

李元芳：“大人办案时，卑职在一旁学的。俗话说得好，没吃过猪肉，还没见过猪跑么？”

狄仁杰：“嗯？！”

李元芳：“呃，一时口误，卑职该死！大人，接下来我们该怎么办？”

狄仁杰：“咱们以其人之道，还治其人之身！元芳，你立刻将海底世界藏有神兵材料的消息发布出去，让全天下的武林人士前往海底世界，讨伐九黎族后裔。”

李元芳：“大人英明！”

宝石挪移篇

狄仁杰：“元芳啊，海底世界那事儿做得如何了？”

李元芳：“大人神机妙算，武林中人与九黎后裔在海底打得不亦乐乎，一切尽在我们掌握之中！”

狄仁杰：“甚好甚好！对了，关于最近盛传的‘宝石挪移’一事，元芳你怎么看？”

李元芳：“大人说的可是那‘万宝镶嵌’奇术？听说可以在每个部位的装备栏镶嵌全新的4颗宝石。算上原有的4颗宝石，每件装备不是有8颗宝石了？卑职以为不妥，太不公平了！”

狄仁杰：“哈哈哈，元芳此言差矣！据我所知，这新镶嵌的宝石是在每个部位的装备栏上，它们完全独立于装备原有的4颗宝石，无法与之共存，而且不受主人更换装备的影响。当我们使用‘万宝随身换’技能后，位于装备栏的4颗宝石将会换下装备原有的4颗宝石，被换下的宝石保留在装备栏，等待我们再次更换。说得通俗一点，就是多了4颗备选宝石，让我们在PK中处于不利局面时，可以利用宝石的更换功能让自己脱离困境。”

李元芳：“原来如此，卑职明白了！姜还是老的辣呀！”

结尾

《天龙八部OL》的精彩故事还在继续，“元芳”与“狄仁杰”的精彩对话也在不断上演……



海底战场

完美世界 有人的地方就有江湖
《笑傲江湖》身份系统前瞻



等了一年《笑傲江湖》黑盒二测终于要来了，而玩家们等待已久的江湖身份系统也即将到来。还记得一年前的那种翘首期盼的感觉吗？现在它就要来了！

为什么要有江湖身份系统

对于一个玩家来说，他在游戏里面最想感受的就是那种万人景仰，掌握天下生杀大权，气吞山河的霸气。其实这很正常，因为在游戏里面你可以感觉到完全不一样的世界。可惜理想是丰满的，现实是残酷的。为什么呢？因为就算是游戏世界，主角都不只你一个，看看坐在你周围的玩家，他也是领衔主演。于是游戏里面，玩家们都变成了大千世界的路人甲乙丙丁，而我们的大英雄却变成了NPC。这点在小说和漫画改编的游戏中是最常见的，有人冲着某部小说的女主人公而去玩某款游戏，进入游戏发现自己只不过是一个小虾米——好吧，小虾米也有小虾米的理想。

为了与自己的女神相遇，小虾米从屌丝变成高富帅，从1级升到了100级，过五关斩六将，上刀山下火海，终于在某个Boss的背后看见了自己日思夜想的女神。大而有神的眼睛，性感厚重的嘴唇，长发在风中飘荡，笑容是那么的沁人心脾，举手投足之间散发出一种让人迷恋的气味，一切都是那么的完美，与理想无限的靠近，小虾米蹑手蹑脚地走进女神，生怕自己一个稍大的动作都会让自己从这梦境中惊醒。小虾米充满深情地对女神说道：“你……你好……，你是我心目中的女神……我喜欢你很久了……”

“你好，我是女神，谢谢你打死江洋大盗挽救了我，你是否要离开副本？确定/取消”……

从此这个江湖再也没有这种小虾米的存在了。

怎么能这样呢？玩家抱着多大的希望来寻找女神啊，怎么能就这样结束呢？不过事实的确是这样，从此以后，玩家都已经熟悉了游戏的设计套路，王侯将相全部停留在皇宫发送奖励，英雄大侠全部在野外发布任务，女主角总是被怪物掠走，男主角总是因为一些鸡毛蒜皮的事儿不能行侠仗义，你总得为了那么点经验或者装备拼死拼活。

屌丝玩家不开心了，我们不要这样的生活！我们厌倦了这样的设置！我不但要天下无敌，我更想要7个老婆！于是，《笑傲江湖》的江湖身份系统来了。

什么是江湖身份系统

正如上面出现的问题一般，江湖身份系统就这样诞生了。要想当主角？没问题，这只是江湖身份系统中的一个小小分支，在《笑傲江湖》黑盒二测中，玩家不再是小虾米，为大侠劳苦卖命的角色了。在游戏中，玩家还可以通过主角扮演系统来体验当江湖第一高手的畅快感觉。比如扮演令狐冲，用独孤九剑与东方不败拼死一搏，或是选择扮演东方不败，体验一把“葵花神功”的不俗实力。甚至玩家们还可以用各个主角的第一视角模式，去亲眼目睹原著中那些经典的桥段，这些场景的还原是游戏对改编作品最大的尊敬，而这恰恰也是玩家们最希望在游戏中去感受的一些场景了。

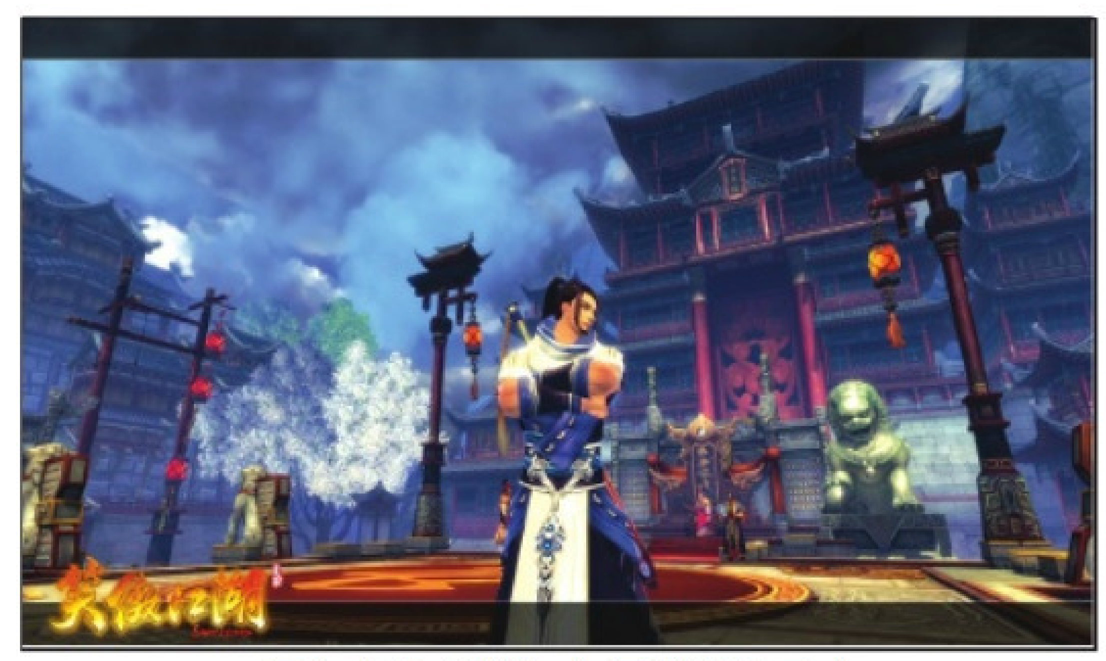
而江湖身份系统最大的特点则是，所有游戏中的玩家都可以拥有一个或同时拥有几种江湖身份。这将是一个什么样的局面呢？让我们通过小说来把它还原吧。

在小说中，我们经常能看到两大高手通过武功招式来辨认对方门派，很显然，大家都不会时时把自己的门派挂在嘴边，尤其是大侠们，通常都会选择用另外一种身份来隐藏自己。比如《笑傲江湖》中，岳灵珊和劳德诺就曾化妆成“酒吧女招待”和“酒馆老板”。因此，游戏中除了门派之外也将建立另外一套崭新的身份体系。

以前在游戏中，玩家可以通过其他对手的装备、武器或者招式技能来分别对方的门派职业，当然在游戏里面肯定没人大喊：我乃少林圆通，哈哈，吃老衲一棒！在新的江湖身份系统出来之后，有没有可能少林的圆通和尚是武当派出来的卧底呢？或者说酒馆老板其实是一个杀手？或许这一切都有可能实现哦！



化身木高峰潜入刘府 探寻《辟邪剑谱》之秘


历史真相 会增加奇遇的发生几率

超前创新的身份系统

《笑傲江湖》遵从男主人公令狐冲崇尚自由，不为世俗规矩所困的特点，所以游戏的自由度也非常高，玩家不仅可加入十大门派，还能以山贼、马匪、锦衣卫、衙役、工匠、镖师等身份行走江湖。你可以不受门派的束缚，选择做一个喝酒吃肉的不戒和尚，或者借助门派优势，实现江湖理想，当一名出身于唐门的暗杀高手等等。如果条件允许，你还可自由变换江湖身份，为了完成锦衣卫任务而去山贼众多的山寨中卧底，大玩“无间道”游戏。在即将开放的身份系统中，这一切都是有可能的实现的！

相同身份的玩家可以结成专属帮派，不同种类的帮派之间会产生利益冲突关系，引发江湖恩怨。比如山寨会劫镖局运的镖，镖局为了守镖则要跟朝廷的衙役联手对抗山寨的山贼们。商会为了有稳定的经济来源，一方面要拉拢锻造师们，一方面要与在各个城中倒买倒卖的马帮势力进行斗智斗勇。如此各方势力你来我往，势成水火。江湖身份系统对应的并不是单纯的生活技能，而是将之与门派招式和身份特性相融合，不同身份在游戏中的体验会大不一样，甚至拥有特殊能力，并负担起江湖中许多别人无法完成的任务，从而改变江湖格局。比如商人买卖商品有优惠；镖师在保驾护航时可以使用大力丸提升战斗力；捕快缉拿凶犯时身上都带着绞索，可以令人无法施展轻功；马匪的骑术一流，可以在马上战斗等等。一切正如真实社会那样，玩家需要通过自己的双手来为自己创造一片赢者的天空。这都是将在11月的《笑傲江湖》黑盒二测中完美体现的一点。

低调才是生存之道

江湖是险恶的，明争暗斗阴谋阳谋，想要生存就必须要掌握一些本领，伪装身份就是其中的一种。一个杀手不会太高调，除非他天下无敌，而且不会滥杀无辜。一个戏子也不会低调，毕竟下一口饭还等着他的表演。那么一个拥有多重身份的人，他会在一群人面前隐瞒他的其他身份。而这套伪装身份的办法也是在黑盒二测中将同时发出来的潜行系统。

正如原著中，林平之伪装成乞丐，以躲避青城派的追杀；岳灵珊和劳德诺化身酒馆父女打探消息。游戏中，玩家可以选择用各种江湖身份伪装自己，大盗可以伪装成侠客掩人耳目，锦衣卫可以扮成商人追捕凶手等等。玩家依靠这个能力，可以秘密潜入敌对势力，窃听机密、偷梁换柱，或是乔装改扮，博取信任，之后大玩“无间道”。玩家还可以通过各种潜行任务来体验这一有趣的变装和隐形系统，诸如夜入少林寺、偷窥嵩山左冷禅密会劳德诺，或是学令狐冲藏身于匾额中，当梁上君子等等，上天入地无所不能。

而游戏中的这套潜行系统是建立在江湖身份之上的，不同身份有不同的潜行能力。比如盗贼会用障眼法，而专门负责刺探情报的锦衣卫则有踏雪无痕、疾跑无声的能力。所以爬在横梁上偷听其他人说话的有可能就是你的师兄妹哦。

创新之外是平衡

这一切看起来都是那么的美好，但是如果一个游戏不能做到平衡，那么生命力绝对会受到很大的影响。而从目前我们所看到的资料上来讲，这是有可能对游戏平衡性造成一定影响的，那开发团队会没有想到吗？

简单的从平衡性来说，一个人打不赢，那我就两人一起上，两人打不赢，我就三人一起上……而面对这种情况，你还能招架得住吗？

江湖恩怨是所有武侠网游都试图表达的一个内容，因为有人的地方就有江湖，有江湖的地方就有恩怨，如果都一笑泯恩仇了，那么这个江湖也就不是江湖了。《笑傲江湖》为此设计了一套非常繁复的江湖势力体系，并允许玩家加入各方势力，诸如官府锦衣卫、杀手组织等特殊组织，玩家都可以在其中谋求职位，或是独挑大梁建立自己的特殊组织。这些组织会形成各种对立关系，若有人通过杀手组织买凶杀人，很可能会遭到官府的通缉和锦衣卫的追捕。据说，也有相当强悍的江洋大盗会令锦衣卫束手无策，但通过官府的张榜悬赏系统，不难找到有能力的玩家加入追捕的行列。《笑傲江湖》中的江湖恩怨，将融入玩家间的互动行为，但凡胡乱杀人的“红名”玩家日子都不那么好过，而杀手组织也有可能会与镖局、马帮、商会等众多江湖势力相互庇佑，或是相互制衡。所有江湖势力都可以报官悬赏通缉自己的仇人，而之后带来的更多恩恩怨怨，也将依靠玩家的力量来化解。

而通过这套江湖悬赏系统，大家赚钱的机会多了，江湖也更加热闹了。

江湖身份系统带来的惊喜太多，而这几种系统之间的牵连也甚广，所以要想完全读懂整个江湖身份系统是不可能的，只有玩家自己进入最新的《笑傲江湖》黑盒二测中去体会这项超前创新的游戏系统，加入这个江湖，让它更加热闹。P


改变角色命运，缔造武侠经典


江湖人士充斥 鱼龙混杂 是打探消息的重要场景



重塑经典 华山论剑争天下五绝

第一次华山论剑是出现在金庸武侠作品《射雕英雄传》中，黄药师（东邪）、欧阳锋（西毒）、段智兴（南帝）、洪七公（北丐）、王重阳（中神通）五人在华山顶上斗了七天七夜，只为争夺一本“九阴真经”。

而本次游戏中开放的华山论剑也是江湖顶尖高手之间的对决，据悉，该玩法目前共分为3个阶段，第一阶段成为广邀群雄阶段，系统根据前一个阶段江湖中玩家的武学实力，正邪声威、战场、门派战等排行，向江湖中的前列玩家发放不同数量的“华山论剑邀请函”，邀请函使用后将获得10份“论剑帖”，玩家届时可持“论剑贴”参与华山论剑，当然，奖品是必不可少的，除了东邪、西毒、南帝、北丐、中神通五绝称号外，还有对应的时装以及绝世神兵。游戏蜗牛表示，华山论剑的详细流程与规则将于近期与五绝称号的时装一并公布。

恩仇系统 玩家与NPC交互再升级

更新华山论剑版本后，有一部分NPC身上出现了有怨报怨的对话选项，点击后里面共有7种整蛊方式，选择一种后输入玩家名称即可对其进行整蛊，此时当该玩家进行刺探、夺书、团练、禁地或运镖时，该NPC都会随机出现在其身边进行骚扰。而且被整蛊的对象会收到一个倒计时弹框提示，在倒计时结束之前，玩家可以选择花钱消灾，以此来避免被整蛊。同时，雇佣NPC的玩家会收到一个前往观看的倒计时确认框，点击后可以传送到被整蛊对象附近观看整蛊过程。如此，不但增进了玩家与NPC之间的交互，玩家还能从NPC处获取礼物。而NPC对话中增加“随便聊聊”选项，点击后可以显示一条八卦新闻，玩家点击保存后可以将信息添加到奇遇界面的八卦中，八卦信息可分享给其他玩家，这些信息将会成为奇遇的线索。

另外华山论剑版本中对于玩家给予符合NPC性格的道具会有几率增加对你的好感度与熟悉度。另外通过支付一定金额的碎银子，玩家还可以查询自己在NPC心目中的印象和排名，另外，当NPC好感度堆积到一定程度后，玩家会在该NPC处经历各种奇遇。

禁地新增功能 玩法愈加丰富

禁地一直是《九阴真经》中不可或缺的一部分，因为各种制作技能的打造台都来源于此。此次华山论剑版本对禁地通关得分达到最高档次后，增加了一个禁地特殊物品售卖界面。该界面每次会显示3个物品，10秒后由通关的玩家进行抢购，每个物品只能购买一次，有玩家购买后，其他玩家将不能在抢购，也就是说买哪个需要玩家当机立断，不能犹豫不决。当界面内物品被抢购完毕后，将会自动刷新物品，直到该次的禁毒物品抢购完毕。此外，每个禁地内入口附近增加NPC“神秘高人”，该NPC出售对应的禁地双倍伤害道具（修罗模式无神秘高人），另外值得注意的是，只有当玩家通关过当前禁地后才可在该禁地内使用双倍伤害道具。

新增禁地雁门关 天下雄关镇边塞

此次更新中开放了雁门关禁地副









本，该副本入口位于燕京，不过该禁地副本在出发前必须选择好阵营，一开始玩家只能选择主线剧情，通关以后，玩家可以选择其它路线进行该副本。

武林线（主线剧情）：可直接开启，玩家扮演一群武林人士，参与雁门关战役。

村民线：已通关主线，在禁地入口处与刘守快对话领取东泉村村民凭证，可开启村民线。玩家代表村民，协助雁门关战役。

守军线：已通关主线，在禁地入口处与杨登峰对话领取雁门关守军令牌，可开启守军线。玩家投身军旅，守卫雁门。

叛军线：已通关主线，且侠义值为恶，在禁地入口处与李邵资对话触发奇遇，领取叛军密信，可开启叛军线。玩家加入鞑靼阵营，攻破雁门。

监军线：已通关主线，在禁地入口处与丁玉敏对话，购买道具虎符，可开启监军线。由玩家作为最高指挥，拟定策略，赢得雁门战役。

宝物系统 江湖宝物陪英雄

华山论剑版本在现有人物装备基础上增加了宝物系统，玩家可通过杀死怪物和开启宝箱获得，宝物分为木、铁、铜、银、金、玉6个品阶，每个品阶附加的属性各不相同，而且每种宝物需要角色达到一定的实力才可以装备。

奇珍系统 奇珍药引掀江湖风云

奇珍是散落江湖的一些珍稀物品，服用后能获得对经脉的加强效果，每一条经脉有一种奇珍能对其加强。服用奇珍时需要购买药引，可选择使用碎银或官银支付，服用效果分为十种档次，每次服用奇珍都会替换上次的效果，当玩家服用奇珍获得了最高档次的效果时，将不能继续服用此种奇珍。

门派贡献玩法 多劳多得回馈侠士

在此之前，进行刺探、巡逻、夺书、护书和门派战可以获得门派荣誉牌，而华山论剑版本中增加的“门派贡献度”依然可以通过刺探、巡逻、夺书、护书和门派战获得。门派贡献度可以在门派内特定的NPC处兑换道具或装备，还可在“掌门投票中有更多投票权”。玩家每次获取门派贡献度的同时，有几率减少一定法度值，而且玩家每天获得一定的门派贡献度就可以在特定的NPC处领取当日的日常奖励，历练转化Buff。不过门派贡献度有上限，且不能无限获得，因此门派贡献度攒满之后需要消耗或兑换奖励后，方可继续获得。

门派战指挥

“门派指挥弟子”是由门派代掌门任命，门派指挥弟子可在门派战时，进行“地图指挥”界面操作，可向所有参战玩家发布攻击、防御、路线的指令。门派指挥弟子可任命“精英团队”，参战玩家均可通过界面快速加入精英团队，方便指挥弟子指挥调度。值得一提的是，“门派战指挥弟子”可获得单独奖励。

江湖Boss玩法

击杀各场景特定怪物（头顶标示）即会触发不同的江湖Boss，击杀怪物时可增长江湖Boss的“战意”进度，战意为满时江湖Boss即出现和玩家挑战，战意会随时间衰减，长时间不击杀获得怪物导致战意衰减为0自动结束，江湖Boss挑战有战斗范围，玩家离开范围则挑战Boss失败，击杀江湖Boss后可能再次触发更高实力的江湖Boss，在同一个区域最多可遇到5个难度的江湖Boss，击杀Boss获取的“宝物”也会依Boss的难度而附带不同的属性。

势力玩法幽云十六州 两军对战浴血边关

幽云十六州一直是兵家的必争之地，此次华山论剑版本亦开放了这一区域。当玩家实力达到一定程度后，系统会随机将玩家分配加入“大明义勇军势力”或“兴蒙复国军势力”，若放弃选择则被传送至燕京幽云十六州的场景传送门附近。与此同时，幽云十六州的大明义勇军势力，兴蒙复国军势力每天会定时向江湖招收英雄豪杰，玩家可提前通过界面报名排队的方式加入。另外这张新地图首批开放玩法还包括“战备阶段”“运送粮草”“击杀头领”“争夺据点”等军务。值得期待的是，参与幽云十六州势力战斗获取的战功可在特殊的江湖人物处兑换双剑武学《流云剑法》。P





汇众教育



汇众教育成就游戏梦想

成都汇众与轻灵数码喜结良缘

游戏行业前景乐观，企业用人多元化

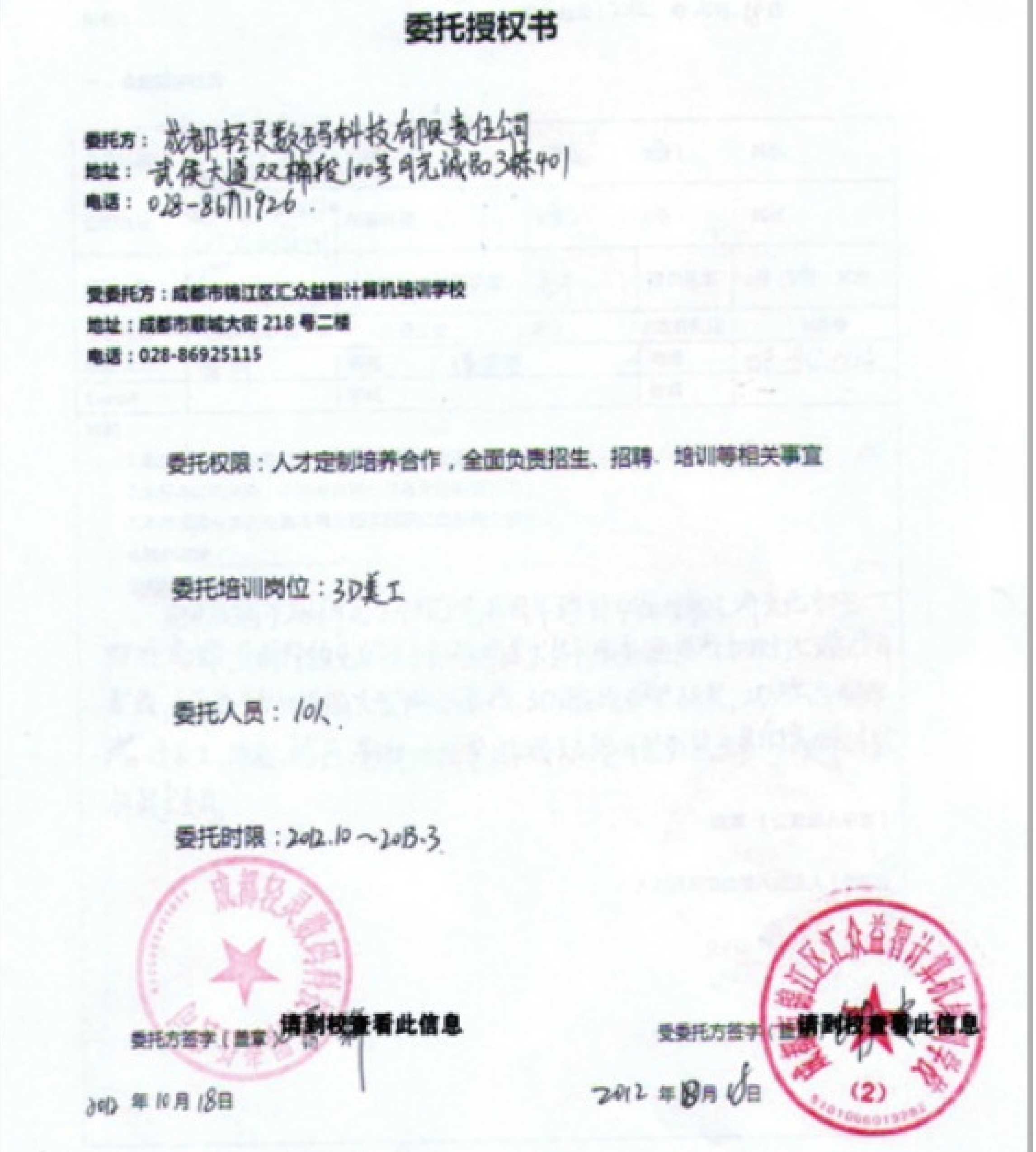
2012上半年，中国游戏市场(包括PC网络游戏市场、移动网络游戏市场、PC单机游戏市场等)实际销售收入248.4亿元人民币，比2011上半年增长了18.5%。

游戏市场蛋糕越来越大，加上政府对这一行业的扶持，越来越多的游戏企业诞生，人才需求随之增加。一直处于技工荒的人才市场，更面临着一次重重考验，新型游戏制作人才成为了大家的“香勃勃”。但是随着游戏行业的发展，以及国际游戏水平的影响，企业已经不在是“来人就用”了，从初级量的追求变了现在质量的要求。最近走访了成都很多家大型游戏研发企业，从HR人才需求调研中，了解到，每个公司业务不同，团队不同，因此出现了企业用人多元化的局面。



游戏培训人才输出与企业用人需求缺口逐渐拉大

HR们都为此苦恼，学校学生还跟几年前一样，虽然学生技术知识掌握的还可以，但是一旦聘入公司后，大多数同学都不能立刻适应公司的团队管理，企业文化，以及技术要求还有一定的空缺，一旦有新成员加入，都是以老带新，而且新人对企业忠诚度也小，所以给公司带来了更多的成本投入。以致企业无赖更愿意招收有工作经验的人才，造成现在人才与企业需求逐渐拉大。这也是目前好多公司招聘肉瘤。那么怎么样才能使学校学生技术与企业吻合呢？



委托授权书

委托方：成都轻灵数码科技有限责任公司
地址：武侯大道双楠段100号明光城品3栋401
电话：028-86711926

受委托方：成都市锦江区汇众益智计算机培训学校
地址：成都市顺城大街218号二楼
电话：028-86925115

委托权限：人才定制培养合作，全面负责招生、招聘、培训等相关事宜

委托培训岗位：3D美工

委托人员：10人

委托时限：2012.10～2013.3

委托方签字（盖章）：　　请到校查看此信息

2012年10月18日

受委托方签字（盖章）：　　请到校查看此信息

2012年8月6日

新型合作方式诞生，实现三方共赢，开创游戏行业人才新纪元

2012年9月，经总部研究和我校的配合下，决定与企业建立一种新型的人才合作关系---定制委培协议，从此诞生。这个协议根据合作企业的人才需求，为企业量身定做适合企业团队建设的技术人才。在学生学习过程中，让企业全程监控学习进程和状态，并让企业参与教学。这种根据企业岗位要求培养的游戏制作人才，更能适应企业文化和企业团队管理，解决企业用人需求的同时，也为学生提供了更可靠的就业保障。学校与企业联合打造适合企业发展的精英团队。在新型合作方式诞生后，成都轻灵数码科技有限责任公司，于2012年10月18日，成功牵手签署人才定制委培协议，实现学生、企业、学校三方共赢，共同开启游戏行业人才合作新纪元。

汇众教育成都动漫游戏校区限额定制委培招生。报名前可现行到企业参观咨询、到校区试听，充分考察，报名即签合同！名额有限，各位玩家，玩过了别人做的游戏，是时候自己动手实现梦想了！

汇众教育成都游戏动漫校区

官方网站：cda.gamfe.com



头牌新闻

《仙剑奇侠传》十七周年庆典晚会暨《仙剑奇侠传五前传》正式发布会

■本刊记者 蓝星

2012年10月20日，上海卢湾体育馆，以“十七年的传奇”为主题的《仙剑奇侠传》十七周年庆典晚会暨《仙剑奇侠传五前传》（以下简称“仙剑5前传”）正式发布会在此举行。大宇资讯董事长李永进、北京软星总经理姚壮宪（姚仙）、百游CEO林粤、北京百游副总裁彭蛟斌、众多业界嘉宾和媒体代表以及数以千计的仙剑玩家到场参加了本次晚会。

晚会上不仅有专业的仙剑音乐演奏和精彩的歌舞表演，同时还特别安排了感恩仙迷“金仙剑奖”颁奖典礼等诸多与玩家的互动环节。庆典在一段我们熟知的李逍遥被婶婶用铁锅砸醒的开场CG中拉开序幕，仙剑历代主角受到邀请飞向上海卢湾体育馆，同时由Coser扮演的历代仙剑角色出现在舞台上。由专业乐团现场演奏的历代经典曲目让现场观众沉浸其中，徐颢菲、萧人凤、陈依婷、董贞等知名仙剑歌手现场献唱。“仙剑之父”姚壮宪也首度公开献艺，与知名歌手董贞对唱《仙剑奇侠传——逍遥游》的主题曲《浮梦逍遥》。晚会现场气氛热烈，全国各地的“仙剑后援团”均有代表出席。

现场，百游官方正式公布“仙剑5”已售出120万套，是国产单机游戏销售的最高记录。其后，李永进、姚仙、林粤、彭蛟斌一同启动仪式，姚仙正式宣布“仙剑5前传”将于2013年1月15日两岸同步上市。



《仙剑奇侠传》十七周年庆典，现场的各地仙剑后援会的仙迷们



“仙剑5外传”发售启动仪式，从右往左依次是姚壮宪、李永进、林粤、彭蛟斌

晶合热点

世纪天成K1职业联赛开启全民电子竞技新时代

由世纪天成主办、倡导“全民竞技”的K1职业联赛是中国电子竞技类赛事的先驱者之一，项目主要包含有《跑跑卡丁车》及《反恐精英Online》这两款广为人知的经典网游。为了让全国热爱电竞比赛的玩家能够以更加直观简地了解和欣赏K1赛事，2012年由世纪天成主办的K1电视职业联赛如今已正式启动。目前，K1电视职业联赛第2季赛正在如荼如火的进行之中，参赛战队有机会获得高达43万元的丰厚奖金。为了让第2季赛更加人性化和合理化，对赛制和赛程进行了调整——《反恐精英Online》将采用最公平的MAXROUND赛制进行比赛，比赛时间也分别调整为每周二、四、六、日四天进行。玩家可以在上述时间内通过K1官网、游戏风云频道、PPTV等进行收看。



竞游ECL2012第四赛季落幕 几家欢喜几家忧

2012年10月19～21日，北京石景山中国电竞馆，由中国电竞中心主办的竞游ECL电子竞技冠军联赛结束了本年度最后一个单赛季比赛。竞游ECL赛事一直坚持一年4个单赛季加1个年底总决赛的赛制，这在国内众多赛事中尚属首例，正是这样持续全年、覆盖全国、辐射全球的大型电子竞技赛事，才积累了足够的人气和知名选手战队参赛。作为唯一国家级电竞赛事，职业化、正规公正和独特的赛制设计成为业内效仿的标杆。各项目冠亚季军名花有主，各战队和运动员几家欢喜几家忧，本年度最后一次获得年底总决赛晋级资格的机会，与有些运动员擦肩而过，而对另一些运动员则格外垂青。“实况足球”项目由果帅柯（RealMadrid_GSK）和张磊（youxia007）两位选手分别获得冠亚季军。



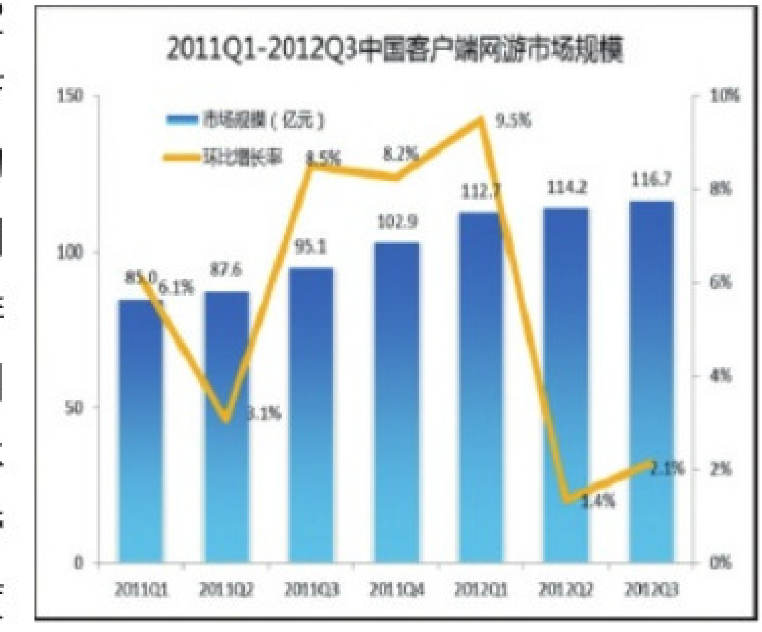
《反恐精英》项目线下决赛采用BO1双败赛制，由TyLoo战队、ZINCTHAI战队和zzcy战队分别获得冠亚季军。《星际争霸2》项目第二日的胜者组决赛，由国内顶尖神族胡翔（Macsed）对战国内第一人族戴逸（Loner），这场强强对决的比赛备受关注，一度出现平局局面，致使比赛不断增加战局，十分精彩。最终胡翔、戴逸、程张奕劭分别获得冠亚季军。DotA项目最终由AgFox、SeeD、LW战队分别获得冠亚季军。

拒绝卖肉 欧洲玩家博览会将禁止ShowGirl出场

2012年9月26日到29日，在英国伦敦举行的欧洲玩家博览会(Eurogamer Expo)对ShowGirl过分暴露的衣服做了限制，并打算从明年起禁止ShowGirl的出场。今年的欧洲玩家博览会有3个公司的ShowGirl登场，不过有2家被举办方认为服装过于暴露，担心对未成年人造成影响，而把她们移到了18岁以上的成人区域，并让她们穿上了打底裤。举办方认为，展会的目的是让用最真实的方式来展示游戏，而不是让ShowGirl通过卖肉来吸引游客，因此他们决定从明年起禁止ShowGirl出场。

2012 Q3中国客户端网游市场再陷停滞

2012年10月22日，根据易观智库产业数据库最新发布的《2012年第3季度中国客户端网络游戏市场季度监测》数据显示，国内客户端游戏市场整体规模依然处于基本停滞的状态，连续多个季度



增速在10%以下。而2012年第3季度有小幅度回升，中国客户端网络游戏市场整体规模达到116.7亿元人民币，较上季度微增2.1%。未来的一段时间内，国内的客户端游戏厂商之间将出现整合的趋势。随着近几年来中国客户端网络游戏市场增长速度不断的放缓，各大厂商纷纷寻找应对之策，在产品及运营上加大创新投入，但是短期来看，客户端游戏产品吸引新用户的难度依然很大，部分在本季度推出的游戏新产品未能显现出其拉动营收的能力，多款运营多年的经典产品依然是支撑市场的主力游戏，未来如何拉动新用户，保持经典产品对用户的吸引力，是游戏行业内众多厂商的主要任务。

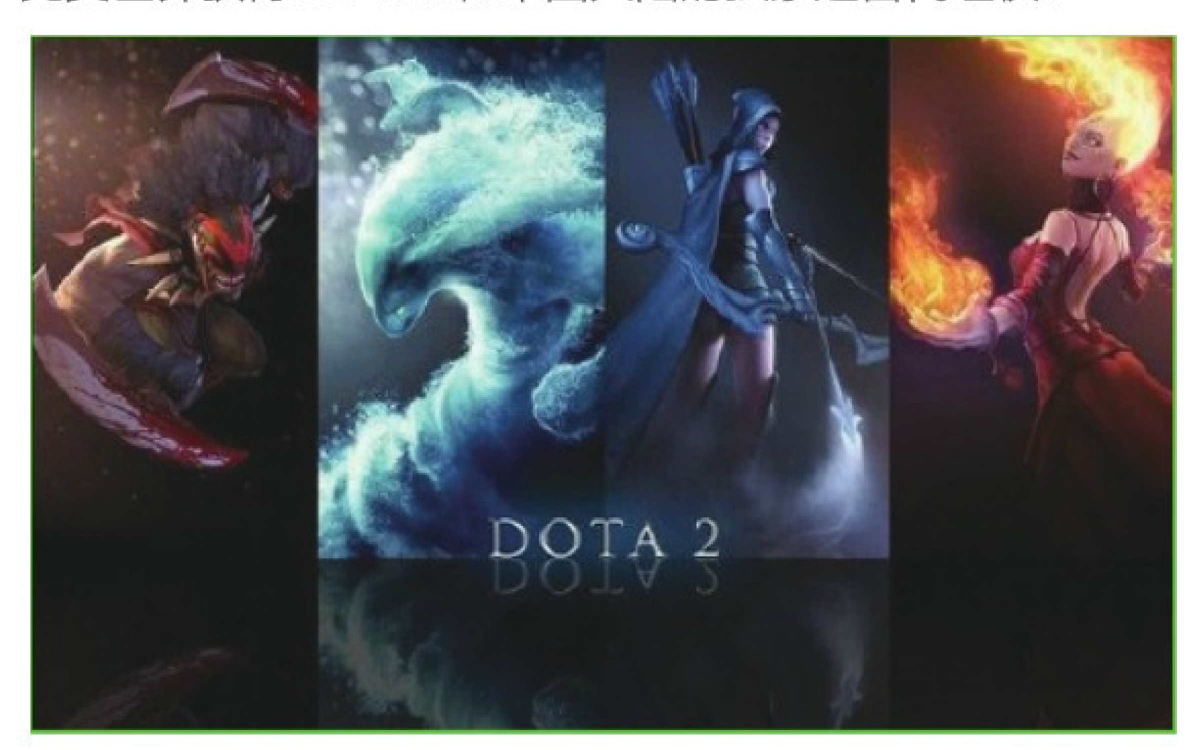
晶合新作

全球媒体评熊猫人 平均分83系列最低

根据Metacritic的数据，目前共有21家媒体对《熊猫人之谜》进行了评测，综合这21家媒体的评分，该游戏最终获得的平均分为83分（用户评分则为4.4，不及格），对比市面上的同类游戏可以算是个不错的分数了。然而纵向对比《魔兽世界》前几部资料片，《魔兽世界》为93分，《燃烧的远征》为91分，《巫妖王之怒》91分，《大地的裂变》为90分，可以看出，《熊猫人之谜》83分的成绩成了系列最低。同时我们也发现，历代资料片的评分呈明显的下滑趋势，可见众媒体对《魔兽世界》也有不小的怀旧情结。

完美世界宣布获得 DOTA2 中国大陆独家运营权

2012年10月19日，完美世界有限责任公司（NASDAQ：PWRD）（以下简称“完美世界”），和美国游戏软件及科技公司Valve宣布双方正式签订合作协议，完美世界获得DOTA2在中国大陆的独家运营代理权。



乔丹代言NBA2KOL游戏 10月24日不限号测试

2012年10月22日，NBA传奇巨星飞人迈克尔·乔丹正式完成与腾讯和2K Sports以及Visual Concepts联合开发的体育网游《NBA2K Online》的签约，成为继德里克·罗斯之后该游戏的第二位签约巨星。



畅游发布《天龙八部》新资料片“神兵海域”25日公测

2012年10月21日，搜狐畅游在水立方宣布，中国武侠网游第一品牌《天龙八部》于2012年10月25日正式开启新资料片——“神兵海域”。搜狐畅游总裁陈德文表示，随着该资料片的发布，《天龙八部》正迎来内容最丰富、玩法最多样的阶段；在畅游五年来的精心培育下，《天龙八部》已经从武侠小说、电视剧，发展成一个强大的互动娱乐品牌。



晶合快评

游戏在于折腾？

■晶合实验室 Joker

有一句在网络上流传甚广的话：生命在于折腾！出处好像是源自本山大叔的小品，或许是其他地方，抱歉我已经记不太清了。不过我时常会自己念叨念叨，因为在自己这不长的人生中，往往会发现那些费很大功夫才能折腾出来的东西，更有趣，更让人记忆深刻。

作为一个以前以游戏为生现在以游戏为业的死宅青年，“折腾”这个行为在游戏中显然已经成为了常态，各种各样的游戏仿佛不经过几番折腾，就达不到最有趣的境界，比如最近玩《火炬之光Ⅱ》如果不将所有地图的迷雾探开，所有地图的罐子踢破，就总觉得有哪里不对。我并不是一个强迫症患者，而且在生活中是个很懒散随性的人，衣服总是积攒到一定程度才会去洗，房间也总是保持着一种“乱而有序”的状态。但是在玩游戏的过程中总会有这种“类强迫症”的行为，这让我自己也觉得不可理喻，同时我坚信着有这种情况出现不会是我这么一个特例，也许正在看我“扯蛋”的你也与我“同病相怜”。

为何我们会在游戏中如此的折腾自己呢？究其根本我们发现，游戏设计者本身就在不遗余力的折腾着。为什么要踢碎罐子？因为罐子里有金币、装备，或者是爬出来的小骷髅；为什么要探开所有地图？因为有未知的副本和支线任务。这些细节都是设计者的自我折腾，然后我们这些“游戏折腾者”就要为他们所付出的劳动买单，并且乐此不疲。

设计者自我折腾→游戏者接着折腾→设计者看到游戏者折腾于是在后续开发中接着折腾……这形成了一个循环，在我这个乐于折腾的玩家眼中，它是良性有益的。一款好玩、耐玩的游戏需要细节的精益求精。我是个乐于折腾的人，但是我是个粗心的人。而在我尽情折腾的过程中，突然发现了某个小细节的乐趣甚至大于我干掉了最终Boss的喜悦。而这，应该就是这些设计者所希望看到的结果：通过他们的折腾，让你在游戏中也愿意花时间和经历去自我折腾，因为这种折腾能够给你带来快乐。



执着的“踢罐者”

但现在Joker在许多游戏中却失去了这种折腾的欲望，越来越简化的系统，越来越平淡的细节，越来越乏味的操作，即使想折腾，也无从下手，甚至找不到有什么能够让我去折腾的。

网络时代，利益为王。越来越多的自动寻路，越来越多的自动打怪，网页游戏更甚，一个段子说的更直白。


随时等待开玩笑与被开玩笑的Joker

“角色名字是什么？”

“不知道，系统自己取的……”

“任务剧情是什么啊？”

“不知道，系统自己接的……”

“打怪放的什么技能？”

“不知道，系统自己放的……”

“你知道什么？”

“游戏该充元宝了……”

“……”

面对如此，让我如何提得起折腾的兴致，又哪里留给我们折腾的空间了？我并不是说这些是市场的主流，也没有说这些已经成为了市场的大多数，但网络游戏的时代消磨了我们的折腾精神。这不是一个谁对谁错的问题，只是我更喜欢以前的那种自我折腾的感觉。

不过折腾的这个东西也像这世间的绝大多数事物一样，有着其两面性，当你折腾得恰到好处时，整个世界都会陪你折腾，折腾出来的都是兴趣，何乐而不为呢。但折腾的太过，也不行，一个场景可以通过不同的设计让人感到惊奇不断，但只是单纯的重复堆叠它的出现频率和作用时间则会让人感到烦躁不堪。太烦和太简，在这里反而殊途同归了，就是让人失去兴趣，过程失去乐趣。而至于折腾的度的问题，众口难调，这些只能交给游戏设计者自己去折腾……

Joker最近才看了前段时间很火的《超凡蜘蛛侠》，于是为这个新蜘蛛侠的自我折腾感到颇为揪心。蛛丝都已经不是自身随意制造，而是通过“科学”的手段！如此折腾，让这位同美国队长、蝙蝠侠等美漫最弱战斗力有力争夺者之一的超级英雄进一度加大了“副本难度”，这个折腾会不会成功呢？

游戏在于折腾？也许，是的。

漫画作者：suns

游戏有限、圈钱无限
——浅析DLC的圈钱史

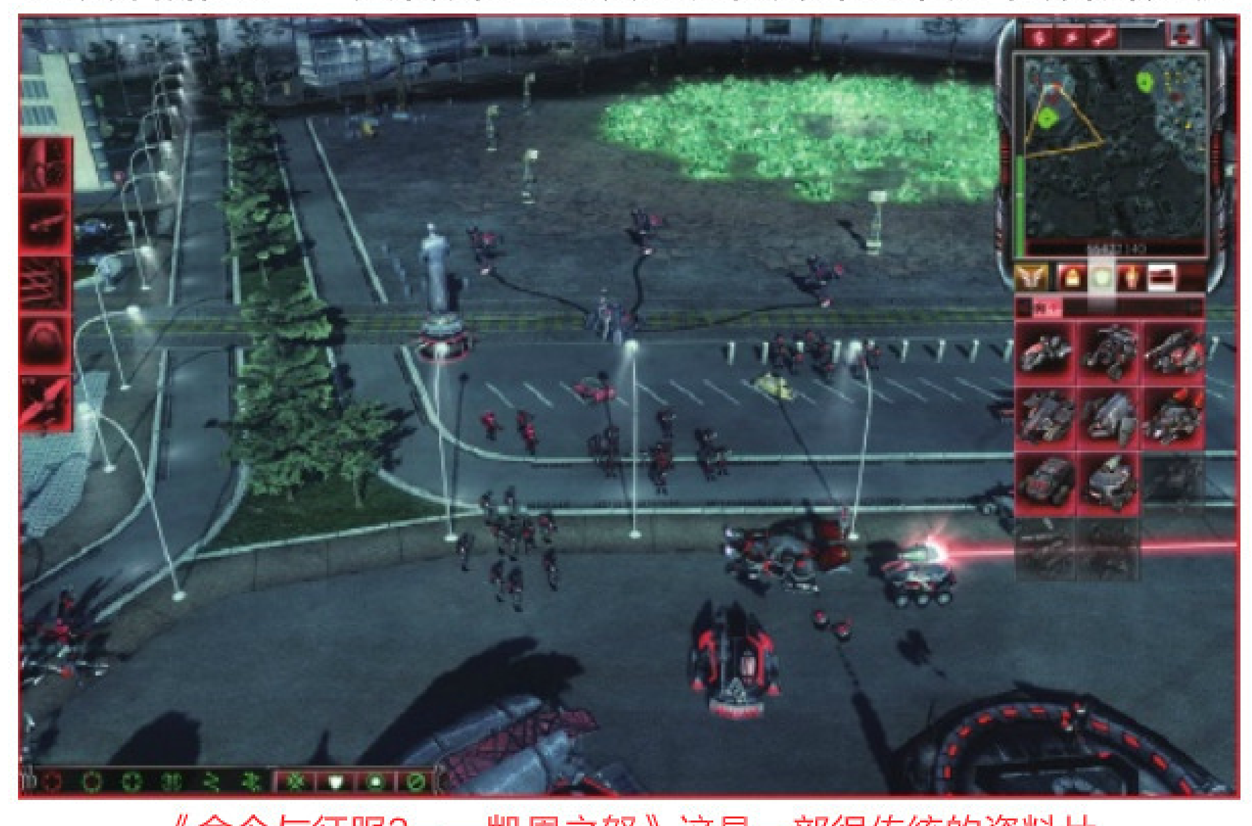
■天津 半神巫妖

从锦上添花的甜点到必不可少的调料

常言道“治大国如烹小鲜”，这句话和中国的饮食文化密切相关。国人总喜欢把事情和饮食联系起来：挑对象会说“这不是我的菜”，看精彩球赛会说“三月不知肉味”，看到烂文章时会说“味同嚼蜡”……今天我也传统一把，就来谈谈“如调味料一样的DLC”吧。

世界上任何事物的发展都会有其阶段性，在我们回首往事的时候常会说一些类似“当时怎么没想到”这样的话，但是由于客观条件的不成熟，“当时”的“没想到”总是不可避免的。在游戏业界亦是如此，最早的游戏制作者们只想简简单单做好一款游戏来卖钱，到了后来又觉得开发一款资料片来拓展游戏能够更好地卖钱，从此，通过拓展游戏内容来吸金的道路越走越宽，以至于DLC的横空出世。如果单从投入产出比来看，单纯做一款游戏的成本不如推出二代三代的续集来得低，推出续作的成本又不如开发资料片来得低，而资料片在花样繁多的DLC面前又相形见绌。当然，这个投入产出比是针对游戏开发商而言的。对于我们玩家来说，DLC这个事物从诞生开始就被贴上了“骗钱”的标签，很少有玩家能够冷静下来客观地看待DLC，挖掘其身上相对于资料片而言的优势与劣势。

在DLC还未诞生或者说普及的上世纪八九十年代直到2000年初的资料片时代，游戏业还没有像今天这般工业化和量产化。在游戏产量不多的情况下，玩家们还是能够切身体会到制作者凝聚于每款游戏中的那些独具匠心的创意的。玩家掏钱购买一款游戏，就像去餐厅享用一顿超级大餐一样，大快朵颐，常常意犹未尽，于是游戏制作者们顺理成章地奉上餐后甜点——资料片。也就是说在那个时代，资料片是游



《命令与征服3——凯恩之怒》这是一部很传统的资料片

戏主体的一种有益补充，它们不大不小，口味微甜，充当甜点，正好合适。除了少数游戏的资料片之外，大部分游戏的资料片仅限于对原版游戏的补完，相比之下最为重要的还是作为正餐的原版。

但是到了游戏工业化时代的今天，各大游戏公司老板们早已经不满足于用餐后甜点赚点外快了，经过十年的努力，他们成功地将资料片化整为零，碾成香喷喷如孜然般的香辛料撒在新的游戏主体之上，这便是如今的DLC。如今的DLC已经从最早对游戏主体的补充，变成了一款游戏必不可少的调料了。玩家在十年前还可以说我不装这些麻烦的DLC，到了今天则变成了一款游戏还未正式推出，DLC倒开始先卖起来的局面。玩家从原先每款游戏只需要花几十美元变成今天的上百甚至几百美元，这到底是进步还是倒退？这些DLC是否是游戏开发商故意从已经做好的主体中割下来单卖的呢？一个游戏主体加一堆DLC是否会成为未来的常态呢？这些都是困扰着我们的问题。





上图：雅达利的Atari 2600游戏机

左图：GameLine技术可以通过电话线下载游戏

DLC：全称Downloadable Content，意为可下载内容，亦可称“追加内容下载包”或“可下载资料包”。DLC是一款游戏发布之后增加的后续可下载内容，它可以是资料片、扩展包或者MOD，是现代游戏售后服务的一种全新形式。DLC有免费的版本、针对特定用户的版本（如VIP会员、各类店铺限定版本等），总体以收费版本为主。它主要是对游戏内容进行扩展，如增加新地图，新游戏模式，新的建筑、人物、剧情等。许多神秘游戏体验都会以DLC形式开放给玩家下载，在一些特定节日，也会有一些应景的物品道具让玩家通过DLC下载。DLC一般以补丁的形式更新到玩家的游戏中，如今其下载方式已经非常多样。

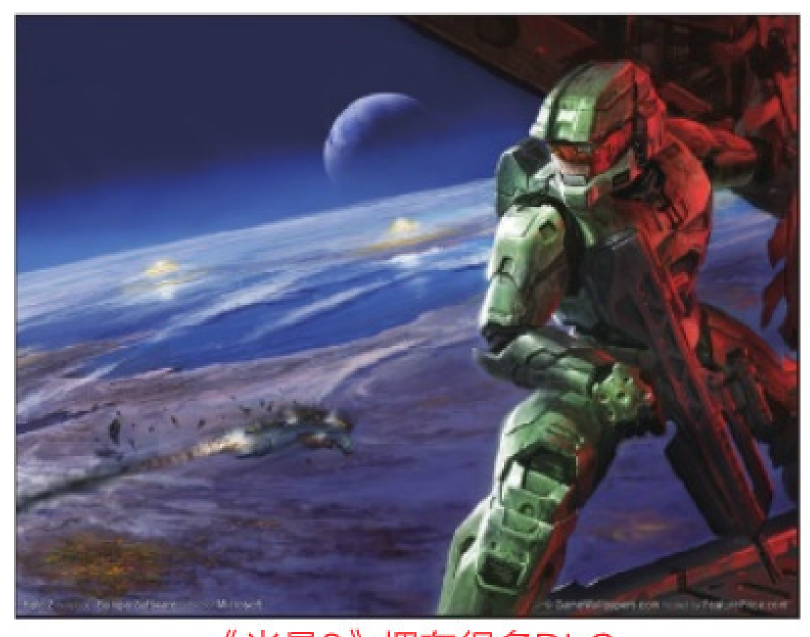


天啊，《质量效应3》竟然比iPhone5还贵！

我们可以轻易地从DLC的全称Downloadable Content看出，它的存在和下载是分不开的。也就是说，有别于通过购买途径获得的资料片，DLC最大的特点就是下载二字。DLC的历史其实比较复杂，早在互联网还没有发展起来的上世纪八十年代初，一位名为William F. von Meister的电缆天才就试图使用他创新的电缆传送技术传送音乐数据，最终碍于版权等问题没能成功，但是这种通过电缆线传输数据的技术还是保留了下来。值得庆幸的是Meister同时还是一个游戏玩家，他灵机一动，开始将这项技术用于传输游戏数据。这就是雅达利（Atari）的CVC GameLine的由来，这种卡带可以通过一条电话线将游戏下载到Atari 2600游戏机上。与之原理相同的还有当时的世嘉通道（Sega Channel），它也可以允许用户通过一条电缆线下载游戏到主机Sega Genesis上。

以上这两种卡带就是DLC技术的基础和雏形。在PC上，随着互联网的快速发展，DLC最早是以玩家自制MOD下载包的形式出现的。比如2005年发布的免费Spring引擎就是一个典型的案例，这款基于《横扫千军》制作出来的即时战略引擎带有大量来自网上的免费数据包，虽然这些数据包没有被冠以DLC的名称，但是这几乎就是PC上DLC的开端了。而在游戏机方面，最早的DLC出现于世嘉1998年推出的Dreamcast游戏机上，它第一次提供了DLC的下载功能，虽然限于带宽这部主机没能提供太多的DLC，但是仍旧被认为是主机史上划时代的一个举动。可惜的是，同时代的PS2没能在网络下载上下功夫，倒是微软的Xbox成为了第二款提供DLC下载的主机。当年的《光晕2》以及《忍者龙剑传》都提供了大量的DLC供玩家下载。

随着网络及相关软硬件技术的发展与成熟，DLC很快就占据了主导地位。玩家们都应该还记得2006年《上古卷轴4——湮灭》那些几MB大小的DLC，其中最



《光晕2》拥有很多DLC



《忍者龙剑传》的DLC传统延续至今

著名的“马甲DLC”至今还是玩家抨击DLC圈钱的主要“骂点”。Bethesda于2006年3月推出的这款DLC仅仅为游戏中玩家的马匹增加了几个装甲，别无其他，却售价200微软点（约合2.5美

元），也难怪被玩家抨击了。不管玩家如何怨声载道，游戏开发商却很快意识到，这种大小可控、价格浮动的DLC极具商业价值并且很有可能是未来的发展方向。看来，今天我们看到DLC泛滥的这一幕早在当初就已经注定了。

如果说《上古卷轴4——湮灭》的玩家对花费了2.5美元买了几个不痛不痒的“马甲”耿耿于怀的话，那么到了今天，如果有玩家想要购买《质量效应3》所有的附加DLC和产品的话，他一共得花费870美元（约合5440元人民币）——这还是在游戏仍有几个大型DLC还未发售的情况下统计的数据，这个数字已经超过了一部iPhone5的价格，相比之下，当初2.5美元的“马甲”是否还是有良心的呢？






General Content

This downloadable content is or will be available to all Mass Effect 3 players for purchase or download.

Title	Content	Release Date	Price	Notes
From Ashes	1 Squadmate 1 Mission 1 Assault Rifle 6 Squadmate Outfits 2 Achievements	March 6, 2012	800 MS/BioWare Points $9.99 USD	Included with Mass Effect 3 N7 Collector's Edition, Mass Effect 3 N7 Digital Deluxe Edition, and the Wii U version of Mass Effect 3
Mass Effect 3: Extended Cut	Cinematics	June 26, 2012 (X360/PC Worldwide, PS3 in North America) July 4, 2012 (PS3 in Europe)	Free	Will be available for free download until April 12, 2014. Included in the Wii U version of Mass Effect 3.
Mass Effect 3: Firefight Pack	2 Assault Rifles 2 SMGs 2 Sniper Rifles 1 Shotgun	August 7, 2012	160 MS/BioWare Points $1.99 USD	
Mass Effect 3: Leviathan	[illegible] Missions [illegible] Locations 1 Assault Rifle 1 Shotgun 5 Weapon Mods 1 Cabin Item 4 Achievements	August 28, 2012 (X360/PC Worldwide, PS3 in North America) August 29, 2012 (PS3 in Europe)	800 MS/BioWare Points $9.99 USD	
Mass Effect 3: Groundside Resistance Pack	2 Assault Rifles 2 Shotguns 2 Pistols 1 Sniper Rifle	October 16, 2012	160 MS/BioWare Points $1.99 USD	
Mass Effect 3: Omega	TBA	November 27, 2012 November 28, 2012 (PS3 in Europe)	1200 MS/BioWare Points $14.99 USD	

左图：“著名”的“上古4”马甲DLC

中图：《上古卷轴5》刚发布就有人用这个“螃蟹甲”讽刺当年的马甲DLC

右图：《质量效应3》仍未完结的DLC名单

DLC背后的阳谋与阴谋

一句很俗的哲学名言叫做“存在的就是合理的”。DLC在短短几年间发展得如此迅速必有原因。虽然我们可以很明显地将这个原因归结到互联网技术的日新月异，但是DLC的崛起绝不仅仅是因为玩家的网速快了那么简单，其中包含了太多的商业运作技巧甚至心理学范畴的理念。我们可以从三个方面来看看DLC背后的那些阳谋与阴谋。

扩展

DLC的流行首先仰仗的是其扩展性。扩展性几乎是DLC甚至资料片最本源的目的所在——通过一个依附于游戏主体的新数据包，达到对原版游戏主体的一种补充和扩展。

在游戏产业还没有工业化的时代，资料片最早起到了扩展游戏的作用。如果是角色扮演游戏，那么增加剧情和任务成为了当时资料片的主要内容；如果是射击游戏或者动作游戏，那么利用资料片增加部分关卡是最常见的；而策略和战略游戏的资料片则大多是增加战役和地图。从体积上看，当时的资料片容量几乎都是游戏主体的三分之一左右，而价格上则也是差不多的比例。比如Eidos Interactive在1998年发行的《盟军敢死队——深入敌后》原版有着20个关卡，而它的资料片《盟军敢死队——使命召唤》则新增了8个关卡，正好是三分之一的比例。


《盟军敢死队——使命召唤》增加了8个新关卡

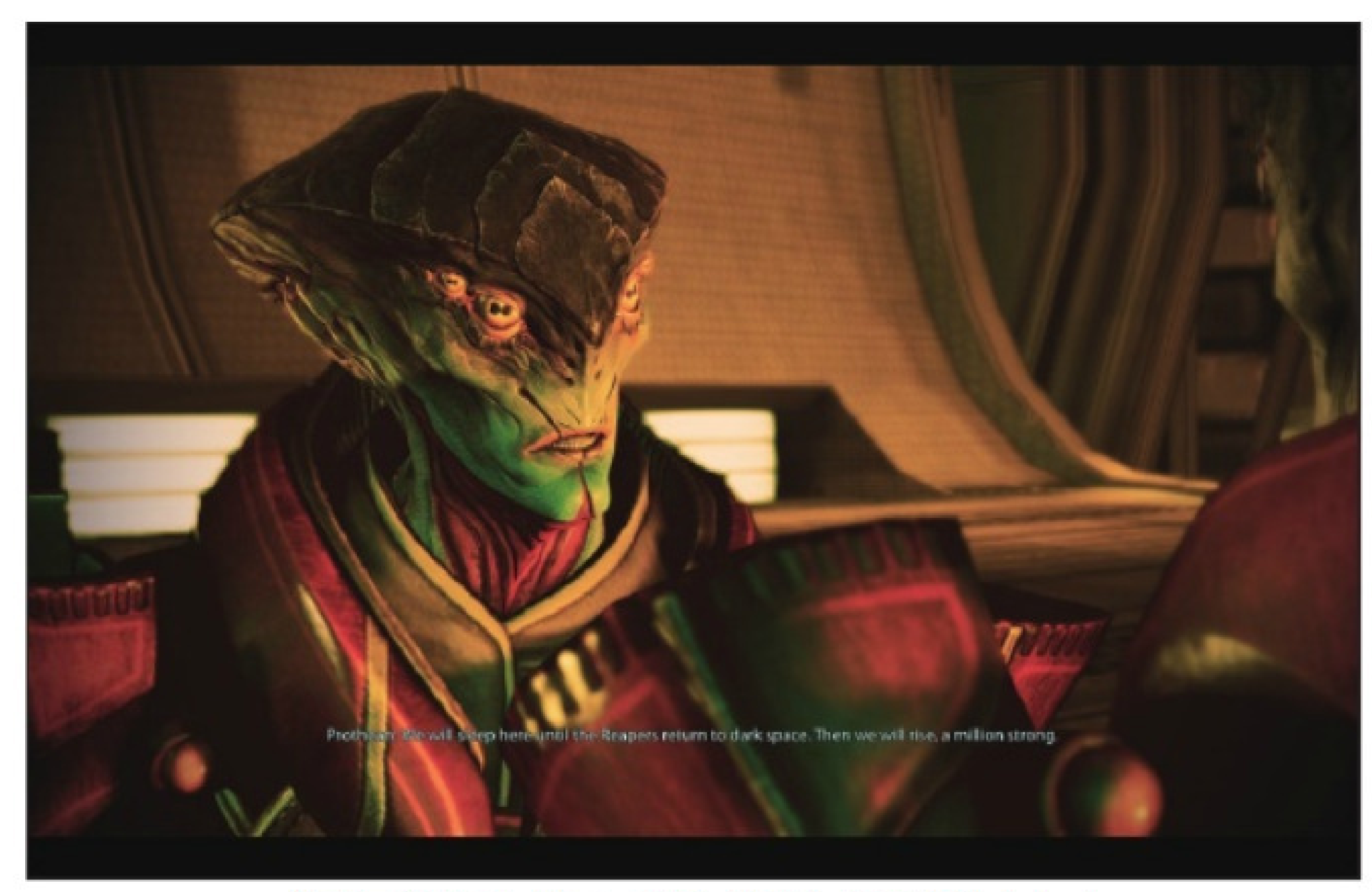
但是游戏开发商们很快发现了资料片在扩展性上的局限性，其原因就是大小受到限制。太小的扩展，比如我们近些年常见的增加几副盔甲、几个NPC这样的扩展不足以撮合成一部资料片。但是玩家又确实有这些方面的需求，他们不只需要增加关卡或者任务，同时也需要新增的装备、新增的队友甚至新增的玩家住宅。因此，大小不受实体光盘限制的DLC就因其在扩展性上的高度自由而成为了资料片的取代者。这个所谓的高度自由，很大程度上也得益于互联网下载渠道的畅通无阻。在今天这个信用卡和网上支付如此快捷的时代，玩家完全可以根据自己的需要选择DLC的下载。前文提到的《质量效应》乃至《龙腾世纪》虽然拥有如为数众多的DLC，但是这些DLC涵盖了装备、任务、队友、剧情各个方面，玩家完全可以根据自己的喜好和财力来选择其中适合自己的DLC，这要比起当年体积和价格机械统一的资料片灵活得多了。

然而商业战场之上，有阳谋就有“阴谋”。DLC在给予了玩家选择的自由之后，其实也在无形中给玩家套上了一层枷锁，这层枷锁便是DLC“骗钱”“圈钱”骂名的滥觞。

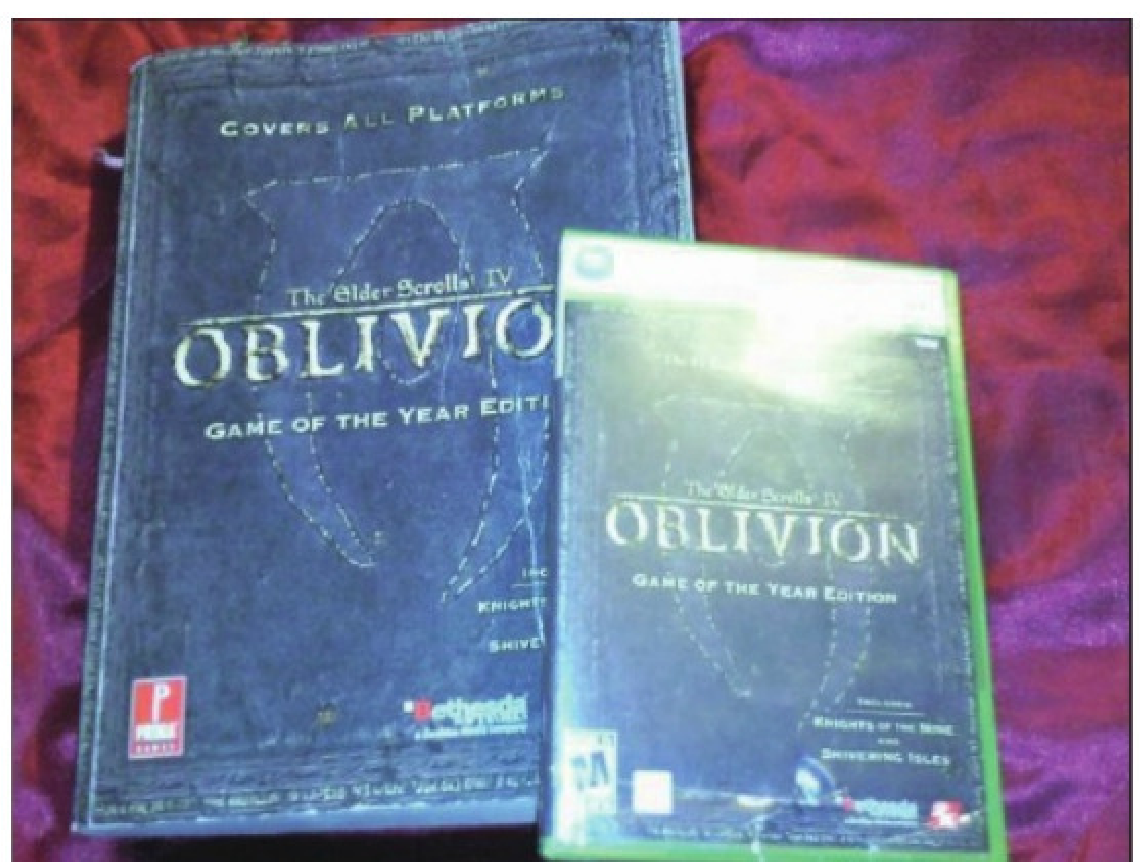
所谓“圈钱DLC”利用的就是玩家的收集心理或者说人性的完美主义倾向。须知，每一个玩家在适应了“一款游戏发行之后必然附加很多DLC”的模式之后，他们会有意无意地将那个囊

括所有DLC的最终版本视为这款游戏的完整成品，以至于偏执地认定这才是游戏的本来面目。游戏厂商发现这个秘密之后，也有意无意地在这一点上做文章，比如Bethesda最爱发行“年度版”“完美版”等等的游戏合辑，这些不断推出的版本都是在潜意识里告诉玩家，想要彻底完整地体验你心爱的大作，就要买齐所有的DLC。

以上所说的这些就是DLC的扩展性，它利用了自身的优势从各个方面扩展游戏，也同样利用人性的特点让这种扩展成为必需。某些“精明”的游戏厂商故意在游戏中少放一些东西，然后做成DLC单卖也就顺理成章了。



《质量效应3》的DLC很多并没有必要单独拿出来



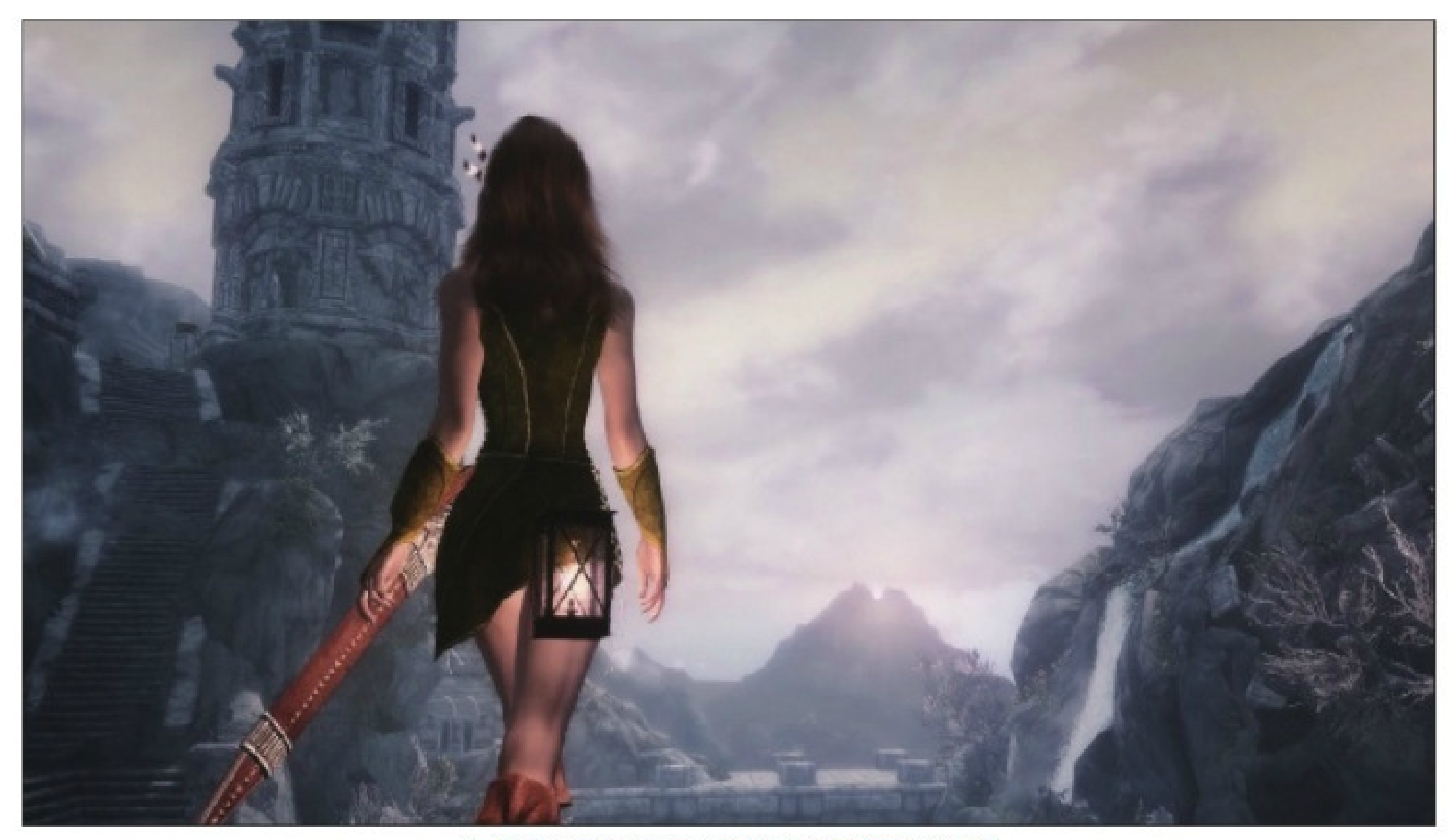
《上古卷轴4》年度版

满足

DLC成功的另一个秘密则是因为其满足了市场的需求，满足了玩家的需要。同人类社会中的各种需求一样，当人们温饱之后就会考虑更高层次的物质、精神需求，玩家则是在拥有了一个满意的游戏主体之后会衍生出更多其他方面的需求。在这一点上，DLC拥有资料片所不具备的巨大优势。玩家的需要变化万千各不相同，整齐划一的资料片总是在讨好了一部分玩家的同时却得罪了另一部分玩家，所谓“一个补丁一个神”就是对许多资料片加强劣势种族而削弱强势种族的讽刺，相比之下DLC就没有这种问题，因为玩家拥有了自己挑选的权利，而比玩家自己选择更进一步的，自然是玩家自己动手来满足自己的需要，于是MOD这一与DLC亦敌亦友的衍生产品就在此诞生了。MOD，全称Modification，意为“游戏模组”，顾名思义就是对游戏的一种修正、补充，是玩家利用游戏厂商或者第三方游戏工具制作出一些游戏的补充与修正文件包。比如著名的《魔兽争霸》《上古卷轴》《无冬之夜》《辐射》等游戏，几乎每一款游戏民间MOD的数量都达到了上万。像Valve的DOTA2官方更是对民间MOD采取了更为直接的支持态度，将民间MOD放到官方平台上出售，这才有了MOD作者因此月入上千美元的美谈。Bethesda的《上古卷轴》和《辐射》更是因为其涵盖各个方面的上万个民间MOD将游戏寿命延长了数年。

蓬勃发展的民间MOD也成为游戏厂商的淘金探针。玩家做哪方面的MOD多，不正说明玩家在哪方面有更高的需求么？官方DLC在哪方面下手就不言自明了。大方的游戏厂商甚至不吝将自己游戏的引擎开发工具共享出来供玩家制作MOD，只不过这样的好景不长，随着网络迅速普及，当原本免费的DLC成为新兴的吸金利器之后，民间MOD与官方DLC之间的矛盾关系就变得越来越突出。玩家的很多需求都已经通过民间自制MOD得到满足，留给官方DLC发力的空间就变得很小了。这一点尤其体现在Bethesda的《上古卷轴》4代、5代和《辐射3》上，玩家自制了上万个MOD，其中有装备、队友、材质、住宅等，体积从几MB到几百MB不等。如果游戏厂商仍旧从这几方面制作DLC则不大可能有销量，因为业已普及的民间MOD质量并不比官方DLC差，玩家自然不会花那个冤枉钱。于是Bethesda只能将DLC的焦点集中在民间MOD很难做好的新剧情、新冒险以及新大陆等方面。玩家做一件高精度盔甲容易，做好一块拥有大量NPC和任务线的新大陆就难了。这也是为什么《辐射3》的五个DLC全部是中等体积的新大陆、新冒险的缘故。Bethesda一直以来都开放、鼓励、支持了民间MOD，以此大大延长了其游戏寿命，PC上民间MOD的百花齐放让Bethesda把DLC用户群更多地对准了相对封闭的主机市场。

比如《上古卷轴5——天际》这款游戏是Bethesda全平台发售的角色扮演大作，迄今为止累计销量已经达到1500万套、销售额达几亿美元，其中

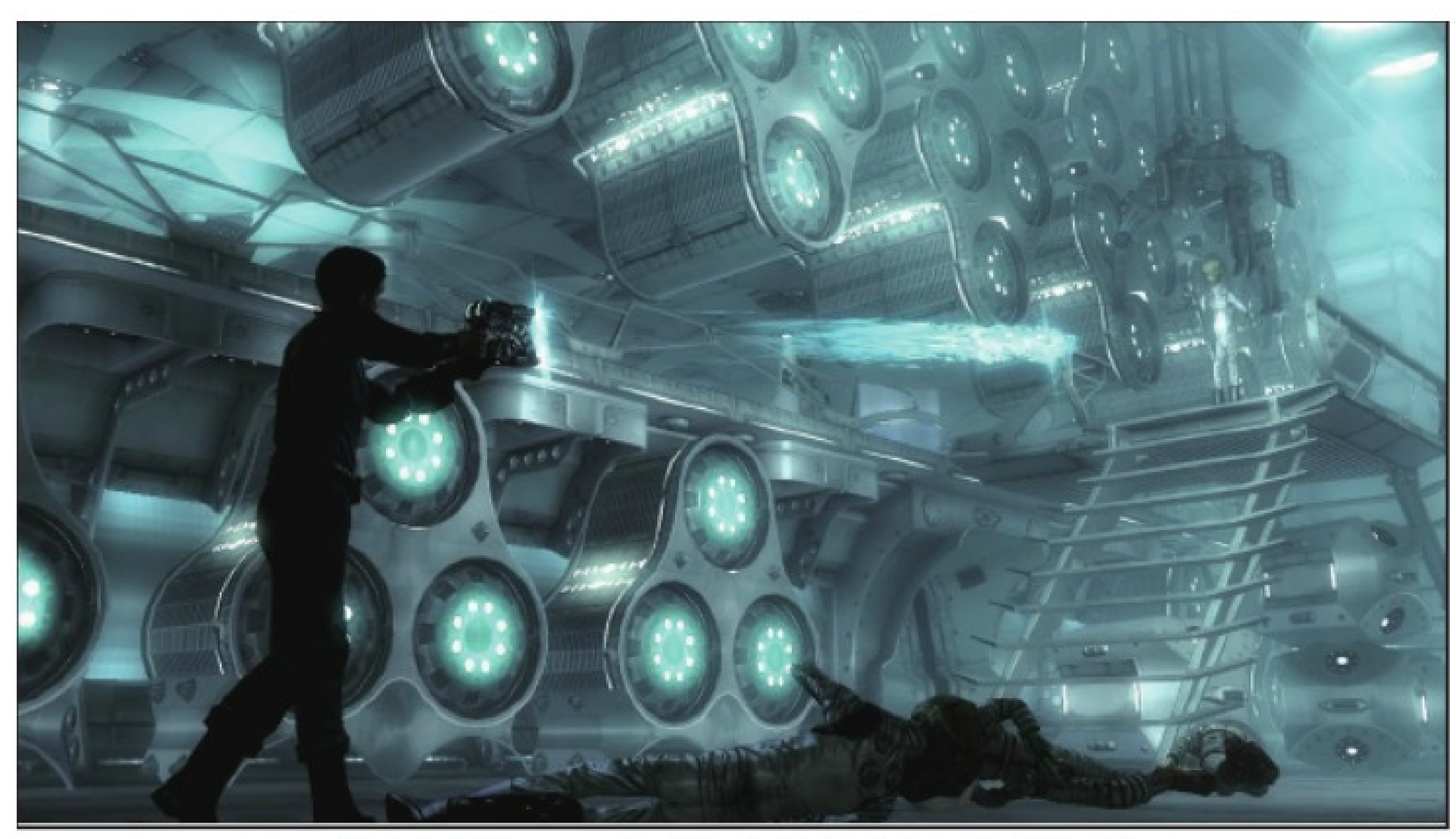


民间MOD为DLC提供了很多思路

很大一部分是主机版贡献的销量。销量如此巨大的游戏作品自然成为Xbox360与PS3两大主机争夺的对象，微软在寻求游戏独占未果之后，遂提出了DLC独占的全新构想。根据可靠消息，微软早早就和Bethesda签订了秘密的协定，在微软支付价格不菲的代价之后，双方约定《上古卷轴5》最初的两个DLC必须做到Xbox360完全独占，或者至少是独占很长的一段时间。可见微软对DLC的期望程度之高。在微软看来，《上古卷轴5》一定是像《辐射3》那样拥有4到5个类似《安克雷奇行动》《匹兹堡》这样的20美元左右价格、20小时以上游戏时间的DLC。只要Xbox360能垄断这些中等规模的任务包，独占这些DLC，那么无疑会对PS3形成巨大冲击。于是我们看到了“黎明守卫”在PS3上“遇到了极难克服的技术问题”并且至今“没有解决”。游戏引擎明明是同一个，为什么一个小小的DLC却难产了呢？明眼人一看就能想明白其中玄机。但是Bethesda也不是不明白其中利害，他们也不愿意随意得罪PS3用户，所以Bethesda不可能真的让PS3玩家玩不到重大DLC。

于是我们看到Bethesda耍了一个小心眼，这个小心眼让他们在不违反和微软的秘密协议的基础上完成了“Xbox360独占两个DLC”的任务。那就是《上古卷轴5》的第二个DLC“炉火月”。这个DLC只有60MB的大小，只提供了三个玩家住宅，完全就只是一个仅卖400微软点（约合5美元）的小型DLC。Bethesda明知道民间MOD里有着至少上百个比“炉火月”中住宅更为精致和美观的MOD，仍旧要推出这个根本不会赚什么钱的DLC，应该就是为了应付微软那“头两个DLC独占XBox360”的条款，用这个小DLC交差了事，以后便可以自由地制作中型DLC包提供给全平台用户了。

以上就是DLC在满足玩家需求过程中产生的一系列连锁反应，对于现在的Bethesda以及其他许多欧美RPG厂商来说，DLC的主战场已经由PC转到了主机市场。因为PC有民间MOD就足以让他们的游戏“万古长青”下去了。


《辐射3》的DLC“泽塔母舰”很有自己独特的风格

控制

有了自我的扩展与满足玩家需求这两点还并非DLC的全部，事实上DLC的最高境界乃是在扩展和满足的基础上，通过对玩家形成的一种控制来达到营销的目的。

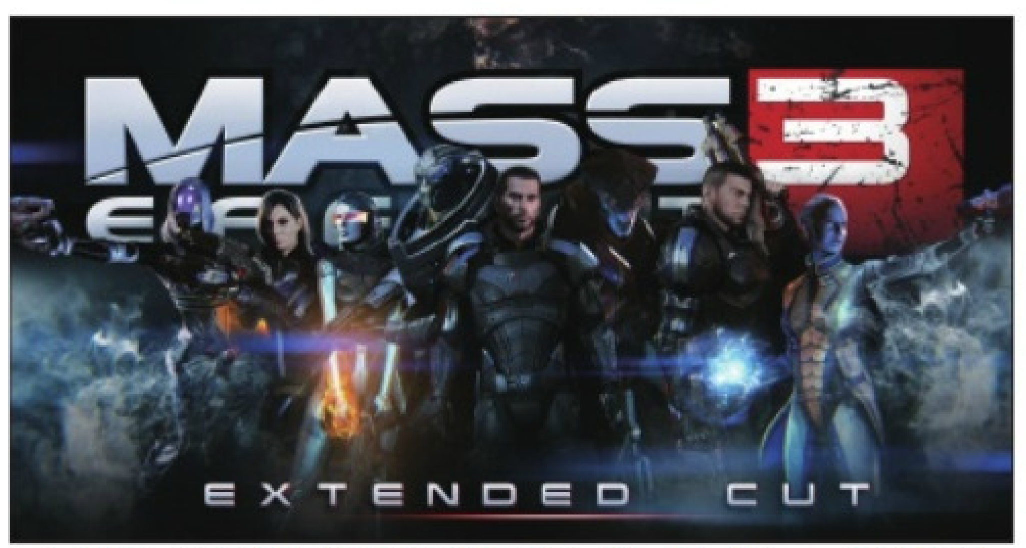
玩家批评DLC骗钱，其实大多是基于很多游戏厂商过于唯利是图而造成的。比如微软这个“DLC在线支付”模式的始作俑者就为我们演示了一种比较低端的DLC圈钱营销模式。在微软的《神鬼寓言3》的DLC列表里：一套狗套装卖2美元、一套居民纹身包卖1美元、工业骑士套装2美元、发型包2美元……这种拿出一些小东西以几美元零售的DLC营销手法肯定会被冠以“骗钱”的名号，在游戏产业里也基本可以认定是属于比较低端的。高端的营销策略是利用DLC从宏观上控制玩家，让玩家不知不觉在游戏中投入大量时间，堪称DLC演化出的神奇魔法。


《神鬼寓言3》的DLC圈钱太过露骨

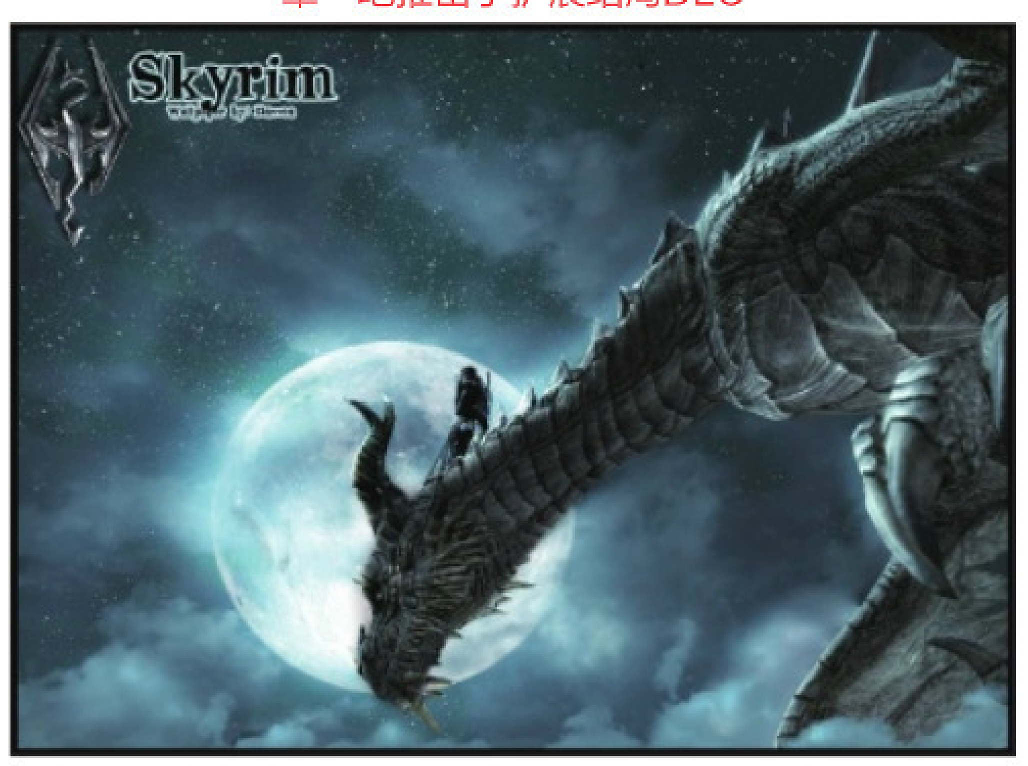
最近的两个DLC——《上古卷轴5》的“黎明守卫”以及《无主之地2》的“机械术士”堪称其中的代表。前者新增了一段20多小时的剧情，但是实际上更主要的是新增了一种玩法，那就是玩家可以变身成为“吸血鬼大君”这样的形态。而《无主之地2》的“机械术士”更为直接，它在已有的四个玩家可选人物基础上增加了第5个（这在以前往往是资料片的做法）。通过这两个例子，我们可以看出游戏厂商已经从当年“傻乎乎”地增加一块大陆、一段剧情进化到了新增一种玩法这种高层次的阶段了。增加一段剧情玩家只能多玩20小时，但是新增一种玩法，玩家就有可能将整个游戏重玩一遍。就拿《上古卷轴5》来说，这个庞大的沙盘游戏虽然拥有几百个地下城与堡垒，但在DLC推出之时大部分玩家都已经通关了。现在可以让玩家变身“吸血鬼大君”的“黎明守卫”一出，玩家顿时发现原有的几百个地下城和堡垒马上都拥有了一种新的打法。“机械术士”也是一样，以前打过的敌人用新的人物、新的技能来打体验完全不一样。这两个DLC瞬间穿透了原版游戏主体，从根本上改变了游戏，丰富了游戏的玩法也延长了游戏寿命。此时的DLC已经很类似于当年的资料片了，这些DLC是通过与游戏的紧密结合来激发新的游戏乐趣，纵向改变整个游戏的特性，将已经有些玩腻了的玩家拉回了游戏当中。

当然这还没完。紧接着游戏厂商开始通过DLC调整玩家的整体旅程了。比如《上古卷轴5》刚刚泄露了下一个中型（或大型）DLC的内容，这个可能名为“龙裔”的新DLC将会带领龙裔主角回到《上古卷轴3——晨风》中的Solstheim岛。看来Bethesda明显是为玩家安排好了在《上古卷轴5》中的人生旅程：在原版游戏里拯救世界，然后在“黎明守卫”里达到永生，又在“炉火月”中安家隐退，在最新的“龙裔”中重新出山远行冒险。这些具有控制性质的DLC，在“圈钱”的成功率上明显要高出那些扩展型DLC，它们从整体游戏性这个高度下手来优化整部游戏，通过调整玩家玩游戏的方式来达到让玩家慷慨解囊的营销目的。

然而许多厂商却在这条路上走得太远，以至过犹不及，失去了民心。比如《质量效应3》的结局部分一直被玩家所诟病，很多偏激的玩家甚至认为其结尾让整部游戏失去了光彩。于是，我们“顺理成章”地等来了扩展结局的DLC。我不想说这是BioWare故意为之，但是据说还未发售的“奥米伽”DLC其实早就存在于原版游戏中，只不过后来被生生割出来做成了DLC，从这一点上看，这些大大小小的DLC身上，还真是大有文章可做。像《辐射3》的DLC“断钢”更改了原版剧情的结尾，我们还可以说这是一种对原版结局的丰富和美化，但《质量效应3》的这种本末倒置的卖DLC的方法，却令玩家不齿。难道今后的游戏厂商都要故意在原版游戏中剐出一个大洞，然后再用DLC去填满吗？



玩家对《质量效应3》结局诟病太多，BioWare“顺理成章”地推出了扩展结局DLC



“上古5”下一部DLC很有可能让玩家实现骑龙的梦想

赚钱可以，先拿出些诚意吧！

看到这里，我相信读者们早就已经得出结论了吧，今后的游戏产业是离不开DLC了。玩家们从一开始抵触这些“骗钱”的DLC，到后来适应并且习惯，直至今日离不开这些DLC。DLC已经完成了自己的进化，成为了现今游戏的一部分。今日的游戏如果算上DLC的话，早已不是几十美元的产品了，哪一款游戏到最后不花个上百甚至几百美元？



《巫师》制作商在DLC上的英明让他们名利双收



《生化危机6》首个DLC为360限时独占

赚钱可以，但请厂商拿出些诚意来吧！

为什么有些游戏会堕落到游戏未出、DLC先行的地步？《刺客信条3》还未发售，一款售价29.99美元的包含5个DLC的季度包就先放出贩卖消息了，这款价格近乎原版游戏一半的季度包只增加了一段剧情和若干装备和地图，这种行为难免不会被再次扣上“圈钱”的帽子。更让玩家气愤的是CAPCOM的《生化危机6》，它已经懒得将游戏中做好的内容单独割出来做成DLC让玩家下载了，而是直接将一部分游戏内容的解锁码当作DLC卖给玩家。这就好比玩家买了一台电视，回家一开机发现没有声音，要想有声音还要另交钱一样让人不可接受。

这些乱象就是本文开头提到的比喻。原本只是餐后甜点的资料片进化成了DLC，而DLC又被改造成了正餐必备的各种调味料，现在DLC则大有要从调味料变成主食的趋势。在这一点上，《巫师》系列的开发商CD Project Red总裁Marcin Iwinski通过行动表达了自己的观点，他一向认为欧美游戏开发商通过DLC等内容对玩家进行着越来越残酷的压榨，而这种行径总有一天会伤害到他们自己。于是Iwinski在同雅达利商谈《巫师》发行模式的时候坚持他们的DLC免费，雅达利虽然极力劝说他至少要收取10美元，但是Iwinski坚持了自己的主张。而《巫师》的免费DLC也为这款游戏带来了很好的名声和玩家的支持，《巫师2》增强版的销量因此大增。这件事情也是《巫师》带给游戏界的另一个启示，那就是拿出诚意来才能赚更多的钱，才能保证游戏产业的良性发展。那种耍小聪明，一款游戏好几十个DLC将游戏“千刀万剐”的营销方式注定不会长久。

就在本文即将结束的时候，各类游戏新闻里又出现了一大批即将发售的DLC名单，我们在为游戏有新内容可玩而欣喜的同时，也不由对这些碎片化的DLC苦笑一声，只希望DLC的未来，能够走上一条良性发展的道路。

属于铁血战士的狩猎季节



《孤岛危机3》多人模式前瞻

Crysis 3

■江苏 老黑

内置金钟罩、铁布衫、飞毛腿、铁甲神拳和移行幻影等强横机能的纳米作战服（Nanosuit），确实很容易让穿着者产生“无敌于天下”的错觉。然而正所谓众乐乐不如独乐乐，当所有人都装备着如此逆天的人间凶器大打出手，那可不是什么美妙的事情，《孤岛危机2》的多人模式就是被这种“你有我有全都有”的大杀器给糟蹋得一干二净。不过时代在进步，理念在发展，下面就让我们来看看Crytek准备在《孤岛危机3》（以下简称C3）中，如何处理系列的标志性特色装备与多人游戏平衡性的关系。

坠落现场（Crash Site）模式

Crash Site是沿袭自前作游戏的传统模式，双方玩家需要争夺地图上一个特定区域的控制权。与传统的“山丘之王”（King of the Hill）模式相比，Crash Site的目标点位置在游戏开始一段时间之后会自行移动，给玩家的战术安排带来了更多的变化。C3中的这一模式与前作的设计基本相同，唯一新加入的元素就是外星势力的载具——“信标”（Pinger）。



Crash Site模式的目标是控制异形坠落下来的逃生舱的所在的区域

无论从外观还是功能上来看，这辆体积庞大的双足战车都与《虚幻竞技场》Necris族的“步行者”（Walkers）存在许多相似之处。在前作游戏中，这些庞然大物在时代广场上的醒目亮相，给当时的玩家留下过深刻印象。如今，“信标”会在C3的Crash Site模式地图上随机出现，由AI控制的它们会不分青红皂白地攻击正在对抗的两派玩家。我们可以选择像以往那样，用火箭筒将它轰成碎渣；也可以依靠隐身技能，发挥灵活的走位用C4炸药将其放倒在地，之后就能将其据为己有。除了火力强劲的电浆速射炮以外，“信标”最具战术价值的武器莫过于超声波发射器，一声“狮子吼”就能让360°范围内处于隐身状态下的敌人全部现形，同时还可以大幅度消耗对方的盔甲能量值。不过，这种无论在进攻还是防守中都具备强大威力的重型载具，其实

制作：Crytek
发行：EA
类型：第一人称射击
发售日期：2013年2月
期待值：★★★★


单枪匹马同Pinger交火无异于自杀举动


“只可智取”的典型对手——CELL的重装士兵

也是可以被对方劫持的——如果对方使用加力跳跃到达其顶层位置，就能轻而易举地将驾驶员从座舱里面拽出来扔出窗外，转过身来展开逆袭。

猎杀模式（Hunt Mode）

Hunt Mode是本作原创的新模式，它将本作的都市丛林作战主题与Nanosuit的特性完美地结合在了一起：两名玩家扮演掠食者（Predator），猎杀在一个区域内活动的10名CELL公司私募武装分子。

“两个打十个，这有什么胜算可言？”如果你有这样的疑问，不妨回忆一下《铁血战士》系列电影中的异星猎手，是如何靠光学迷彩轻而易举地将大批人类特种兵玩得团团转，然后对其实施“逐个击破”的瓦解攻势。在Hunt Mode中，掠食者就是依靠类似于铁血战士的隐身和近战优势，来对人类对手展开猎头行动。

两名扮演猎人的玩家各自只装备有机械弓，虽然一发弓箭在命中之后可以轻易杀死一名CELL队员，但开弓时间过长、射程有限和无法连发的缺陷，注定让玩家无法与对手进行正面交战。猎人最为强大的武器是不耗费能量储备的隐身衣，在中远距离可以实现完全隐身，只有在很近的位置上才会因为微弱的光线折射暴露自己的位置。因此，猎人只要能够同敌人保持一定的距离，就可以大摇大摆地自由行动。而对于CELL队员来说，最为不利的一条游戏规则便是一旦有人被猎杀，他们在重生之后就会变成猎人的一员（就像《异形》电影中被猎取的人类会被异形带回巢穴用于孵化新的后代一样），因此每死一人，己方的队伍就会平添一分对抗的压力。

幸运的是，CELL方面并不是完全处于看不见、摸不着又处处被动挨打的劣势地位。在Hunt Mode下，所有的枪械都会对佣兵玩家开放，让他们可以使用狙击枪、突击步枪、喷火器、霰弹枪构建多层次、立体化的火力网。他们中的每位成员都携带一枚EMP手雷，不仅能够让处于爆炸范围内的猎人现形，而且可以在一定


原始森林化的纽约中生活着不少动物，他们可能会因为玩家的行动而受到惊吓，从而暴露你的位置


成为猎手还是变成猎物？一切都取决于玩家的表现

时间内瘫痪对手的纳米服，使其成为准星中的活靶。CELL队员配备的动感探测器，也能用长短不一的报警音来提示猎人与自己的距离，不过具体位置依然无从知晓，只能根据预判和环境中的风吹草动（猎人的移动会惊扰丛林中的动物）来进行火力侦查，只要有一发子弹击中猎人，就能让其暴露在己方的视野之中。

在GC12展会的试玩中，Hunt Mode分为5局，两名玩家在第1局会被随机选为猎人，首轮比赛时间为90秒，接下来的4轮比赛长度均为2分钟。在实际对战中，可以看到无论对于猎人还是猎物而言，整张地图上都有大量可以利用的便捷道具和特殊地形，猎杀和反猎杀的角色也在不断地转换。首局游戏中的每位CELL队员身上初始只有一个弹夹，根本不足以对隐形的敌人进行火力侦察和压制战斗，因此需要找到分布在地图上的弹药箱进行补充。而那些位于丛林深处的补给点，恰恰是掠食者设置陷阱的绝佳场所。

依靠烂大街的盔甲特技和“使命召唤”式的连杀奖励进行火拼，这种大开大合的风格确实难以实现平衡性、竞技性与对战合作意识的统一。希望C3的多人模式在进行大刀阔斧的改革之后，能够给高度同质化的FPS多人模式注入全新的活力。P

没有枪，没有炮，咱们可以自己造！

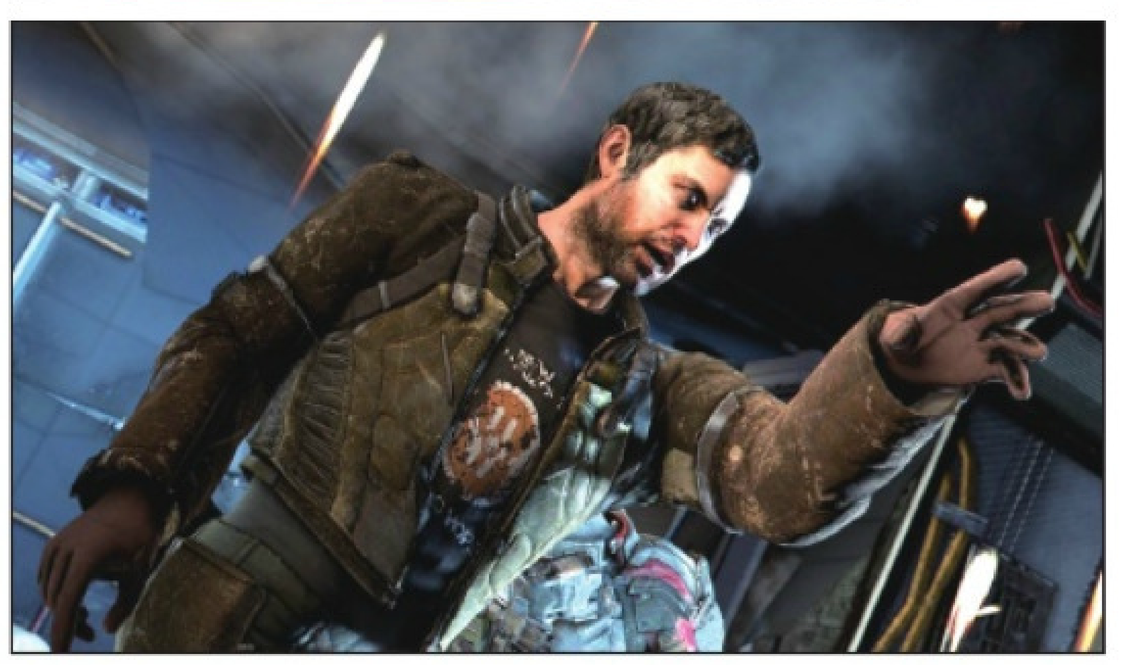
DEAD SPACE 3

死亡空间3

■江苏 老黑

对于如今流行的恐怖题材影视与游戏作品来说，“三作之内必然沦为带有神棍色彩的屠怪现场秀”似乎是很难摆脱的历史必然规律。例如，大名鼎鼎的“死亡空间”即将在明年年初推出系列的第三款正式作品，就像之前在E3展会上所演示的那样，本作游戏主打的是以协同虐怪为卖点的双人合作模式，这不免让人联想到之前同样秉承这种套路的《生化危机5》生存恐怖感崩盘的下场。这一次，“死亡空间”系列标志性的重金属太空惊悚美学难道就此终结吗？





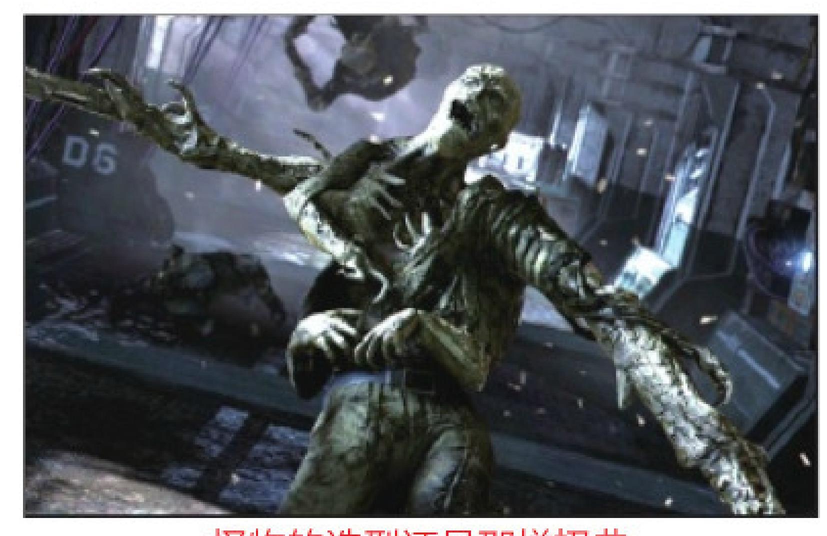
↑单机过程中不会出现跟屁虫式的2P角色，你当然不用担心一个“人工智障”式的队友将你的冒险毁得一团糟

←本作中的Issac有不少“裸奔”的场面，比如在这个片段中，他需要在气闸破裂前找到自己的RIG防护服，否则就会被气流直接卷入漆黑一片的太空

穿越历史的太空冒险

答案当然是否定的，在今年的GC 12展会上，Visceral Games工作室为我们带来了一套全新的场景——“失落舰队”号采矿船（Lost Flotilla，“死亡空间”世界观中的冒险舞台永远都起着如此晦气的名字）。如果你将这艘漂浮在矿石区的庞然大物视作是初代“石村号”的翻版，那么登舰后的印象肯定会让你瞠目结舌：“失落舰队”建造于数个世纪之前，自从200年前失事之后就一直漂浮在这片星区。尽管飞船的各个运作系统大致还算完好，但反应堆只剩下了微弱的动力，最重要的是由于年代过于久远，船上的绝大多数设备采用的都是老式的机械、液压控制方式。我们所熟悉的那些自动化感应系统，以及各种“来福感”十足的全息控制界面，在这个巨大的太空大航海历史垃圾堆中统统不存在。想完成这里的冒险流程，玩

制作：Visceral Games
发行：EA
类型：动作
发售日期：2013年2月5日
期待值：★★★★



怪物的造型还是那样扭曲

家必须以“手动”的方式，结合自己的心灵遥感（隔空取物）技能来实现“芝麻开门”。哪怕是打开一扇尘封已久的密闭门，有时候也会包含一系列的谜题——难道“阀门厂”的“传送门”小组也乱入“死亡空间”了吗？

在打开几个气闸，从老式楼梯（不再是透明材质的智能升降机）一路爬到飞船的矿业储备仓之后，主角Issac在这个完全陌生的世界里听到了熟悉的怪物嚎叫声——是的，“失落舰队”号当年的失踪也是有所原因的。

在与异形（Necromorph）战斗的过程中，我们可以看到在《死亡空间2》中加入的一些特性被新作完整地继承了下来，比如玩家依然可以砍下它们锋利的刀锋手臂，然后将其当作飞行道具丢向原先的“主人”。尽管“死亡空间”系列师承《生化危机4》，但在操作上的高自由度（比如无需站桩瞄准以及取消了坦克式移动）一直受到了包括“生化”Fans在内的动作冒险游戏玩家广泛的称赞。在本作游戏中更是加入了翻滚回避和贴墙掩护的新操作，这也意味着《死亡空间3》中会出现更多近身缠斗型和远程攻击性的怪物。

提倡自力更生的武器系统

虽然战斗动作系统得到了进一步发展完善，但是“穿越”到这样一台老古董飞船中，会武功的工程师大叔Issac很快就会感同身受的，就是“落后就要挨打”和“科学技术是第一生产力”这两条名言的真实含义——在“失落舰队”上没有状似自动贩售机的补给交易点，以往那台“自动脱衣/穿衣机”（盔甲升级设备）自然也踪影全无。虽然船上会有一些用来加工武器的工作台，但200多年前的先人们肯定不会为Issac留下什么“传承未来的遗产”（武器蓝图）。抱怨《死亡空间2》到了中后期由于强力武器泛滥而丧失恐怖感的玩家们可以安心了，来“失落舰队”号吧，因为这里啥都没有！

不过走运的是，《死亡空间3》的Issac似乎也是个太空恐怖题材电影的拥趸，对《异型2》这部老片的女主角Ripley将各种武器用胶带粘在一起然后找异形母后索命的情节记忆犹新。因此，动手能力尚可的Issac在如此极端的环境下，也开始尝试把不同的武器组合到一起。比如将等离子焊枪和光线枪（Line Gun）拼凑到一起，变成强力的近战武器；或者把机枪和榴弹发射器组装到一起，尝试演绎太空版的“第N滴血”。

当然，《死亡空间3》的Issac还没有沦落到只能靠七拼八凑的DIY武器打穿所有关卡的地步。除了冰天雪地的酷寒世界Tau Volantis（同时也是“神印”的母星与统一教、地球政府争夺的焦点）以外，还有一艘现代化的Udora号飞船等待Issac大驾光临——至少这些地方不像“失落舰队”号那样原始落后。不过即便是在武器弹药供应充足的地方，武器改造的系统依然是存在的。

早在《死亡空间2》中，就已经出现了由玩家主导武器升级路线的设计，在本作中，Visceral Games将把这套顺利保留的系统继续升级一番：只要玩家能够找到武器的配件，并且它们之间是兼容的，就能按照自己的意愿打造出拥有百分之百自主知识产权的屠杀利器。想获得近战效果犹如电锯枪般披荆斩棘的武器，又希望能够拥有更大的攻击范围，好让Issac在虫堆中可以大玩“无双”吗？想获得远程攻击效果犹如狙击枪，连续发射也不在话下的武器，让大批异形可以在还没照面的情况下就被打趴下吗？想让从你枪管中发射的子弹可以像《使命召唤——黑色行动》的“龙息”一样点燃怪物吗？本作的武器自定义系统完全可以满足上述的全部需求。与《幽灵行动——未来战士》的“枪炮工匠”（Gunsmith）改枪系统相比，DS3的造枪不受任何模版的限制，通过上百种零部件自由组合，玩家可以开创性地创造出独一无二的太空大杀器在新的舞台上展开屠戮。P



↑用找来的零部件自己组合装备，玩家可以在工作台上直接查看改造完成后的攻击输出情况

↑Zero-G场景，DS系列的保留项目



→依然劲爆的太空行走，话说Issac的飞行动作越来越像钢铁侠了

列克星敦传来一声炮响，印第安刺客爬上了树梢。

刺客信条3
Assassin's Creed III



■晶合实验室 坏香橙

从十字军东征时期在中东地区的刺杀行动，到文艺复兴时期欧洲名城的冒险之旅，“刺客信条”系列游戏的背景故事时间线始终在有条不紊地向前推进着。终于，混杂着美国独立战争的硝烟、炮火与无数似是而非的阴谋内幕，《刺客信条3》正式登场了。与之前的作品相比，这部采用AnvilNext引擎制作的“刺客信条”新作拥有更为出色的画面效果，同时在角色AI以及互动设计等方面也有不少提升。当然，相比于技术指标的进步，忠实的“刺客信条”Fans恐怕会对游戏背景方面的内容更感兴趣：本次玩家扮演的主角是一名拥有印第安与英国人混血血统、化名为康纳（Connor）的新刺客；虽然这次的游戏不像以前那样拥有无数城堡与高塔让玩家爬上爬下，但北美大陆原生的乔木丛林依然可以满足诸位刺客居高临下在敌人头顶窥探侦查的欲望，同时“信仰之跃”这种标志性动作也被完整地保留了下来。最后，和系列其它作品一样，《刺客信条3》的游戏背景同样充斥着肆无忌惮的胡搞色彩——看看那位头戴皇冠的乔治·华盛顿，这次的故事内容主旋律想必各位心知肚明。P

制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
类型：动作
发售日期：2012年11月22日
期待度：★★★★

占星家宣布本周戾气旺盛，刺客杀手的产量翻倍。

终极刺客——宽恕
Hitman：Absolution

■晶合实验室 坏香橙



漆黑的套装，苍白的皮肤以及脑后“印”着一串条形码的大光头——没错，诸位“终极刺客”的骨灰爱好者们欢呼吧，睽违已久的传奇杀手终于回来了！从制作商网站上放出的截图与视频来看，《终极刺客——宽恕》的美术风格基本沿袭了系列作品的基调——LOMO化的肃杀配色，充满Cult气息的场景和人物，以及犹如昙花般在黑暗中缓缓绽放的冷暴力。在《终极刺客——宽恕》中，游戏的核心重点依然不是“简单粗暴地大杀八方”，乔装打扮之后慢慢接近目标、巧妙利用现场设施夺人性命的“终极刺客式美学”才是值得我们追求的境界。不过，这一次即便我们在行动过程中有所失误也不见得全盘皆输，除了丰富多彩的枪支武器之外，如果有必要的话，身为谋杀领域专业人士的主角当然可以大施拳脚痛揍那些不知好歹的目标角色。最后，对于钟情体验开发商游戏设计的忠实Fans来说，《终极刺客——宽恕》扑朔迷离的故事情节无疑是颗诱人的甜果；而对于喜欢DIY关卡并且互相交流挑战的朋友来说，名为“契约”的在线多人模式想必可以满足诸位创造与分享的需求。P

制作：IO Interactive
发行：Square Enix
类型：动作
发售日期：2012年11月20日
期待度：★★★★

使命在召唤
光荣使命
体验印象

■江苏 老黑

长期以来，“国产游戏”一直都背负着沉重的压力。尤其是国产的军事题材游戏，更让许多军迷玩家心中百味杂陈：要想用上国产现役装备畅快淋漓地大打一仗，我们只能去《战地2》或者《闪点行动2》一类的游戏中“缴获”标注着“Type 95”“Type 03”以及“PF-98”的武器——不仅枪械模型和音效经常是张冠李戴，而且还要站在对立的角度，与被妖魔化的对手进行作战。从某种意义上来说，《光荣使命》的横空出世并不仅仅填补了国产游戏的一项空白，而且它还满足了中国军迷玩家长久以来的一个梦想——化身成为中国人民解放军队伍的一员，在游戏世界中的红旗下英勇杀敌，保家卫国。

训练关的教学内容体现了鲜明的我军特色

细节，细节！

在风格把握方面，我们可以看到制作组并没有将这部里程碑式的国产射击游戏简单地打造成一部徒有其表的“PLA Mod”，其中民用版更没有因为追求娱乐性，而对我军的特色进行回避。例如，游戏一开始的训练关，我们置身于完全数字化的军营之中，体验军队生活的真实气息。游戏在制作过程中邀请了现役军人担纲动作捕捉，因此我们在实际战斗中也能看到完全不同于外军的解放军特色战术动作——就拿“卧倒出枪”的姿势来说，《光荣使命》中绝不是“双脚跪地、顺势趴下”的外军标准动作，我们可以清楚地看到“左脚向前、惯性卧倒、右手出枪”三个步骤；在狙击关卡中，队长的匍匐前进动作并不是外军流行的“狗刨”式，而是半侧身体着地，依靠腿蹬和手肘快



游戏的画面设置还显得相当简单



游戏的主标题画面，背景中的长城象征着我军的使命

速低姿爬行。当然，我们也希望游戏能够跟进主流FPS的发展方向，为主角增添更丰富的战术动作，比如踹门、手势等等。此外，诸如单手持枪屈身前进、低姿跃进、滚进和高姿匍匐前进等我军特有的战术动作，也应该在后续版本中陆续加入。

虽然与国外一线开发组的商业大作相比，《光荣使命》在制作班底的实力上明显处于下风，但现成的游戏引擎（Unreal 3 UDK）和成熟的模式（沿袭自“使命召唤”），使得我们自己的FPS完全能够实现跨越式发展——与“战地”“使命召唤”相提并论自然是天方夜谭，但制作一款充满诚意的合格游戏，还是大有希望的。制作组并没有辜负玩家们的这种期盼，之前的军用版游戏确实让人惊喜连连；然而在民用版中，我们抱有期待在叙事方面展开的改进却并没有出现：8个由故事推进的线性任务、4名各负其责的主角、过场动画、旁白还有读取画面中出现的士兵日记……这些都仅仅是以“使命召唤”为代表的当代FPS既定模式。由于我国长期以来奉行的睦邻友好原则，各个任务在故事上的欠缺联系，以及战场背景和敌人设定的模糊也可以理解。

对手，对手！

从敌人所使用的装备（M4卡宾枪、M1A1坦克、阿帕奇直升机等等），以及民居和植被所反映出的东北地区特色来看，《光荣使命》的“时间、地点、人物”要素也是完整的，缺乏的仅仅是一条完整的故事线。我们甚至可以认为，军用版游戏这种在关卡编排上安排的混乱，实际上是为了某些大局考量而故意而为之的。也正是因为这种原因，我们才能在更强调娱乐体验的民用版游戏中看到属于中国人的“主视角战争大片”——遗憾的是，在这个问题上，民用版的处理并不算圆满。

按照主角牛猛的日记的时间重新编排，《光荣使命》的故事线索其实是相当清晰的：敌对国家军队在我国东北边境进行渗透（选择能见度较低的雨夜派遣伞兵进行突袭），我方在解决这股来犯之敌之后，也通过炸毁对方卫星通讯站的方式来以牙还牙，双方都在为全面战争的打响进行“暗战”；从第三关开始，我军开始全面反击，向敌人纵深发动排山倒海的推进；到第五关结束之后，受到强大震慑的敌人被迫放弃进攻，通过表面上的谈判为援军的到达争取时间；而我们所扮演的特战小组则犹如一把利刃，刺穿敌人的防线，在敌后执行人质救援并狙杀敌方高级军官，直到在最后的巷战中以风卷残云之势将侵犯我国领土主权的敌人清扫干净。

民用版《光荣使命》没有对剧本进行重新编排固然让人失望，但此次制作组推出的军用升级版游戏在各方面的进步还是相当值得肯定的。重新制作的人物模型不仅对之前让人诟病的比例失调问题进行了修正，而且在精度上也有大幅度提高。在对游戏画面的色调进行重新调整，以及添加粒子和泛光效果之后，也很好地弥补了UDK版引擎的缺陷。更换的高精度材质与贴图固然对读取时间有一定的影响，但视觉表现力的加强使得这些代价还是物有所值的。

结语

作为一部开发组规模只有50人左右，且正式版游戏售价只有国外同类型作品十分之一的国产FPS，我们自然无法用国外一线大作的标准来衡量《光荣使命》。想要一步到位成为“大作”，确实也是很难实现的。从当初军用版在部队中的试用，到民用版的正式发行，以及此次“军升版”的补完，可以看到制作组是想通过一步一个脚印的方式，慢慢地完善这款游戏。作为军迷，我们自然希望游戏的细节能够随着一次又一次的升级，得到全面的加强。以“95式”“88狙”“88机”的模型和音效来看，《光荣使命》的表现要明显优于“战地”系列出现的奖励武器，其中狙击枪的弹道居然能够像“闪点”系列那样出现下坠，这是以“使命召唤”为代表的“轨道射击”游戏中尚未出现过的细节，但火箭筒在发射后，火箭弹却呈直线命中目标，这就完全是细节不完善所导致的问题了。作为一款FPS，身历其境的代入感是不可或缺的要素。为了让游戏体验更上一个台阶，制作组在游戏音效、敌军的AI、战斗脚本等方面还有大量的后续工作需要处理。正所谓千里之行始于足下，《光荣使命》迈出的第一步是坚实的，最重要的是，它的未来发展与我们的参与息息相关。中国人自己的FPS的发展，应该由我们亲手推动。

→军用版《光荣使命》的抢滩登陆画面

↓同样是抢滩登陆的场面，“军升版”的清晰度明显要高于之前的民用版，只是音效方面依然有待完善




↓战前动员的配音相当雄壮，同时在战斗中也能听到战友之间的俏皮话



无主之地2

BORDERLANDS 2

贵州 yago
北京 海参崴渔夫

盘踞在潘多拉——交错在开拓与争斗中的集团势力

《无主之地2》的剧情发生在一代剧情5年后，即Atlas公司已被打垮，小吵闹革命已被镇压。在这5年中，发生了一些重要的事情，即Hyperion公司的崛起，帅杰克的上位。帅杰克能从Hyperion的一个普通管理职位，一跃成为整个公司的控股人，就是因为他抓住了宝库被打开后（即一代末尾发生的剧情，宝库打开后出现了一个巨大无比的守护者，守护者后来被一代的主角击败），镒矿（Eridium）在潘多拉井喷的机遇，迅速控制开采渠道从而一夜暴富。

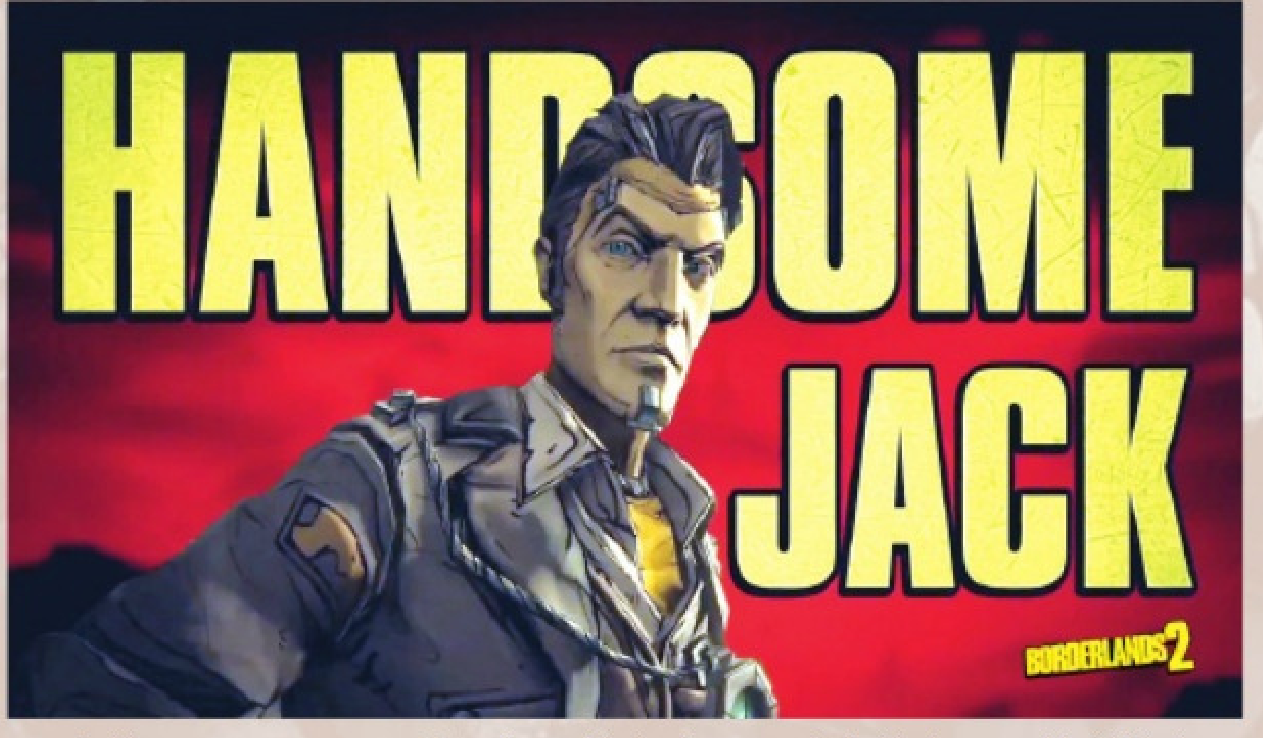
在这里，不妨回顾一下潘多拉的开拓史，这是一个在一代剧情发生之前就已经存在的故事。潘多拉本是一个荒凉贫瘠的小星球，荒到连植物都看不到几种，在这颗星球上也生活着一些原住民，但在充斥着土匪盗贼的今天，他们已经不容易分辨了。星球最早的开发者为Dahl公司，他们在潘多拉发现了镒矿。

潘多拉的开发并不仅仅是Dahl一家，至少还有Hyperion和Jakobs联合参与，Hyperion主要提供了通讯和交通支持——玩家刚进入游戏时，小吵闹给予的Echo通讯器即为Dahl公司制造，但提供通讯网络支持的是Hyperion——位于潘多拉大气层外的是Hyperion公司的通讯卫星。另外，玩家在各个地区都能开上车，“Catch-A-Ride”也是Hyperion公司的技术。甚而至于，玩家每次死亡后重生的“New-U”系统也是Hyperion开发。而Jakobs作为一家老牌厂商，主要是负责传统能源方面的支持，比如游戏中随处可见的打着Jakobs商标的油罐。

在这里大家也能发现，Dahl是主要的矿脉开采者（根据坦尼斯的日记，公司雇佣了大量廉价劳动力，有原住民，甚至还有调来的囚犯），Jakobs和Hyperion则是提供周边支持，然而掌握通讯交通的Hyperion显然是三家公司当中科技水平最发达的。

三家共同开发潘多拉的进程是在Atlas公司的“竞争”下终结的，先是Dahl撤出了潘多拉，只留下一个首席科学顾问坦尼斯（一代游戏中的重要NPC，一个精神不太正常的女科学家）带领的考古队，之后Jakobs也迅速萎缩，只剩Hyperion还在通讯领域维持着。

Atlas到底是一家什么公司？从一代游戏的



随着Hyperion公司的崛起，帅杰克一跃成为整个公司的掌控者

诸多细节来看，这是一家带有军阀特色的财团。Atlas直接将下属的私家军队——赤矛军团开进潘多拉，这也是作为宝库猎人的主角在一代和第3个DLC《诺克斯将军的秘密军火库》中的主要敌人。

Atlas雄厚的实力当然不仅仅来自于枪杆子，根据坦尼斯的日记，Atlas最早是在普罗米修斯这颗小行星上发现了外星科技，从而迅速提升了实力。另一方面，受雇于Dahl的坦尼斯来潘多拉的目的实际上也是要对外星遗迹进行考古，希望能发掘出一些新科技——这还是个科学技术是第一生产力的时代嘛。然而在坦尼斯取得进展前，Dahl已经撤出，遭受了重大人员损失（迎头撞上冬眠后在春天苏醒的野兽群，考古队损失惨重）的坦尼斯不甘心，遂转而寻求Atlas的支持，并进一步研究出了外星人Vault（宝库，或称秘藏）的秘密——每200年开启一次，而坦尼斯已经获得了碎成3块的钥匙。

主角就是在这个时刻踏上了潘多拉。世上没有不透风的墙，坦尼斯的研究成果被各方所觊觎，Atlas直接动用军队“保护”坦尼斯。在一代通关后，玩家们其实都能发现，指引玩家与Atlas对抗的天使（Angel），其实是来自于Hyperion的通讯卫星，也就是说，幕后主使者其实是Hyperion，玩家做了Hyperion打击Atlas的打手——当然这时候Atlas作为霸权的代表，被狠狠打击也是非常主旋律的事情。

一代最后一个DLC《小吵闹机器人革命》的故事结束后，Hyperion迅速坐大，并成为了新的霸权。此时如本章开头所述，残忍狡诈的帅杰克已经掌握了整个Hyperion公司，在其授意下，Hyperion的武装力量血腥屠杀了新避风港（一代中潘多拉自由民的主要据点，主角的基地），理由是不服从Hyperion新秩序的人全部都是土匪强盗，统统都要被铲除。

一代中的4位主角在Hyperion的打击下，一个落草为寇（布里克），一个装死避祸（莉莉丝），一个游荡在外（末底改），只有士兵罗兰，整合了赤矛军团剩余的力量（诺克斯将军死后，Atlas幼主柄权，公司迅速衰落，潘多拉上的赤矛军团群龙无首），占据了圣堂（Sanctuary），成为对抗Hyperion霸权的桥头堡。

二代故事一开始，被帅杰克列车恐怖袭击的主角，在天使的指引下，前往圣堂，加入到对抗Hyperion的力量中去。这便是二代故事的主旋律了。在二代中，帅杰克不仅垄断了潘多拉的所有镒矿开采，还妄图再次打开宝库，控制宝库守卫者武士，将秩序与恐怖两种力量全部掌握在手中——是的，他已经被自己的野心给撑爆了。


《无主之地》一代游戏中的4位主角


帅杰克自诩为智慧、美貌与秩序的化身，谁敢不听他的话谁就是土匪强盗，就要被修理！


《无主之地2》的第1个DLC添加了新职业，这位养着机器人宠物的小女孩，将可以选择不同于FPS的玩法

●游戏中一些名词的含义和由来

1.地名与人名

Pandora：潘多拉的神话包括中国人都耳熟能详，在希腊神话中她是由黏土做成，是众神作为对普罗米修斯盗火的惩罚送给人类的第一个女人。她本人拥有无穷魅力，但手上有一个密封的盒子（还是宙斯给予的）。潘多拉魔盒的故事可能比潘多拉本身更出名，潘多拉抑制不住好奇心打开了魔盒，里面所有的灾难、瘟疫和祸害都飞了出来，而智慧女神雅典娜为了拯救人类而悄悄放在盒子底层的“希望”却没来得及飞出，就被惊慌无比的潘多拉给关住了。值得一提的是，和下文的普罗米修斯一样，潘多拉还是土星一颗卫星的名字，直径84公里。

Vault：Vault在英文里有宝库、秘藏的意思，但实际上它是坦尼斯用来称呼外星遗迹的，因为这个外星遗迹的标志是一个倒写的V字。宝库在一代游戏中被开启，出现了一只恐怖的生物——远古镒金武士，当它被主角击溃后，宝库又关闭了。在二代中，帅杰克再次唤出了武士，最后同样被主角击败。宝库也许就是潘多拉手中的那个盒子，只是不知里面有没有不少人梦寐

以求的外星科技。宝库在第一次被打开后，潘多拉的镒矿开始井喷，变得到处都是，帅杰克也因此发家。

Prometheus：普罗米修斯是盗火者，这个故事大家耳熟能详，并且在诸多影视文学作品中出现，例如最近的雷德利·斯科特的《异形前传——普罗米修斯》。在《无主之地》游戏中，普罗米修斯是Atlas第一次获取外星科技，并迅速提升实力的地方。普罗米修斯同时还是土星一颗卫星的名字，直径102公里。

Mordecai：“末底改”是《无主之地》一代中的主角，这个名字是《圣经》中记载的人物之一，末底改是扫罗王室的后裔，犹太人，曾被掳去巴比伦，后在波斯王宫内担任官员。他曾揭发两名太监阴谋杀害王，得到王的褒奖，功绩也记载在史上。他为了民族的信仰和尊严，得罪了宰相哈曼。他鼓励和帮助以斯帖去对付哈曼，拯救了整个民族免遭灭绝。哈曼被处死后，末底改被封为宰相。将一代主角翻译成“末底改”，是因为“Mordecai”并不是一个普通人名，而是一个专有名词。

2.公司名

Atlas：阿特拉斯是希腊神话中的大力神，因支持巨人族首领泰坦反对主神宙斯，被罚作苦役，用头和肩将天撑起。此外，它还是土星的一颗卫星——土卫十五的名字。

Hyperion：亥伯龙是希腊神话中一位巨人的名字，是地母盖亚与乌拉诺斯的儿子,太阳神和月亮神的父亲。值得一提的是，它是土卫七的名字。

Torgue：直译中文的意思是“力矩”。如果将“g”变成“q”，则变成了“扭矩”的意思。在二代游戏中，Torgue擅作爆炸枪，不响不要钱。

Bandit：中文意为强盗，土匪。这是在二代中新出现的枪械品牌，但从名字就可看出，这是山寨厂商，枪估计都是在土匪窝的小作坊里车出来的。

新·潘多拉生存指南手册

这绝对是一款会让人沉迷的游戏。在进入本手册前，友情提醒诸位读者：美妙人生的关键在于你能述上什么东西，而欢乐游戏的保证则是有所节制的游戏时间！

《无主之地2》同前作一样，是款游戏性很强的作品，既可以满足FPS玩家的打枪欲望，也可以满足暗黑类RPG玩家“刷刷刷”的装备需求——等等，什么叫“同前作一样”？《无主之地2》和《无主之地》有什么区别？



《无主之地2》中的4位主角

从画面上来看，区别不大，从玩法上来看，区别也不大，从吐槽和黑色幽默的风格上来看，区别同样不大。但从剧情上来看，如果你关注情节的话，就会发现二者是前后相继的。细细琢磨的话，《无主之地》系列的剧情和背景其实是颇值得玩味的，Dahl、Atlas、Hyperion、Vladof几大军火寡头间的博弈，水还挺深……

好了好了，管他是自由资本主义还是帝国主义渣渣（独立军火商马库斯大叔语录），我的长枪短炮已经饥渴难耐了，提枪来战吧！

等等！你不想每隔7分钟（或更短！）就给敌人Hyperion公司的重生器New-U送一次7%（分母基数是你身上的所有资金！）的服务费吧？本作的难度比起前作有明显提升，强盗们都拥有马克思·佩恩的身手，野兽们都擅长呼朋引伴，机器人更是悍不畏死，还能召唤小蜜蜂补护盾，相当凶残！贸然横冲直撞，尤其是在前作中习惯用莉莉丝大咧咧抽脸的那种，后果只有一次次的跪，跪，跪！

当然，跪着跪着就习惯了，联机的话还能找队友拉你起来，但前提是队友挺过了敌人的猖狂进攻。在这里还是推荐各位宝库猎人先阅读以下内容——《新·潘多拉生存指南》。

一、了解你的HUD，还有给你的悄悄话

1.Dahl公司出品，Hyperion荣誉发行

在接受了小吵闹（Claptrap）给的Echo通讯器之后，玩家就能看见画面左下角以红色状态条量化的健康状况，即“血条”，紧贴其上的是护盾容量——可以通过装备各公司生产的能量护盾获得一层防护，只要不受到连续打击，护盾一般可在短时间内持续充能恢复（但确实也有“二般”的奇葩护盾，比如在守望镇获得的充能延迟2000秒的肉搏专用盾），这最早是《光晕》游戏中士官长可持续战斗力的秘密。护盾被打爆后再受到攻击就会降血条，血条变成0以后玩家就会跪，并伴随着类似重力过载时飞行员眼睛出现的“黑视”效果，枪口慢慢地无力下垂，无法精确瞄准，在这期间如能成功杀敌，就会站起并恢复全部

护盾容量和部分生命值，但如果敌人一个鱼跃翻走了，那就只好等待重生了。

在这里有一个小提示，很多玩家习惯在第4个物品栏里装备1支高伤害高爆炸范围的火箭筒（50级时可以有15万左右的伤害——没错，和《魔兽世界》一样，本作后期属性膨胀严重，50级的1枪可以顶1级打1万枪），跪倒后可用高伤害火箭弹迅速击杀敌人，虽然火箭弹很贵，但一般来说会比New-U重生税划算。


本作的UI界面很立体很科技，只是有不少玩家反映并不好用


二代游戏里的载具也有MOD可以强化，是做艾丽任务获得的，小心别卖了！强盗炸药桶车比刀片车好用很多

HUD底部的中间是经验值条和装备模组显示，右下角是弹药状况，包括每个弹夹的子弹和总携弹量，紧贴其上的是手雷数量——本作手雷种类依然丰富，尤其是有红字的橙色手雷，即使看数据貌不惊人，但扔出去往往能给你一个可喜的结果。

左上角是队友名单——如果你是联机游戏的话。《无主之地2》并不赶《暗黑破坏神3》妄图引领的潮流，你依然可以在不连接外网的情况下同朋友玩局域网联机。右上角则是地图，可以选择转箭头或是转地图——笔者个人建议路痴不要选择旋转地图，因为这样你会经常伴随着手部动作默念“上北下南左西右东”八字诀，显得更加痴傻了！地图也可以显示任务地点或大致范围，但与流行的网游有所区别，《无主之地2》无法同时追踪多个任务，这不知是Hyperion的Echo通讯带宽限制所致还是Dahl的技术落后造成的……

当然啦，另一方面HUD的尺寸和位置也是可以在设置选项里调节的，不得不说这是Dahl公司的一个技术进步啊！另外视野范围也可以调节了，这在一代中只能通过修改ini配置文件来实现。

在《无主之地》一代中，有人不满足FPS的视角，硬生生通过修改ini配置文件将游戏变成了第三人称视角——看上去有些像《质量效应》了，然而在实际游戏中，居然会发生不可思议的子弹倒飞的Bug。在本作中，这种行为依然不值得鼓励——真不知道有什么好看的，虽然Axton比罗兰帅一些，但又看不见脸，而且，私以为女主角玛雅的身材远不如莉莉丝Hot，要第三人称作甚！

2.一些福音和有用的提示

自从《上古卷轴5》发布以来，很多PC玩家就明白过来了——天地良心！玩这些新鲜出炉的大作之前，应当合拢双手仰天祈福：“感谢上苍！将游戏机赐给世界！”因为这些游戏都走跨平台路线，在硬件上要照顾好多好多年前发布的PS3和XBOX360，所以制作商不敢把配置要求弄得太离谱——是的，没错，现在一款2009年主流配置的笔记本电脑仍然可以开中等视效玩转《无主之地2》！

卡通渲染特有的黑边是个很有意思的东西，只不过这种美漫风格各人接受程度不同，有许多玩家就接受不了，冰川上一道又一道的粗黑线？看着真是蠢极了！在这里悄悄传一下福音：不是太喜欢那条黑边的人啊，你们有福！只要用记事本打开配置文件，路径为C:\Users\Administrator\Documents\MyGames\Borderlands2\WillowGame\Config\WillowEngine.ini，查找DefaultPostProcessName=WillowEngineMaterials.WillowScenePostProcess，然后将其改为DefaultPostProcessName=EngineMaterials.WillowScenePostProcess，潘多拉就会变成一个光明的世界！该方法本指南手册撰写人已经使用多时，在无黑边的状态下抵达2.5周目，并且正在向刷虫日常化、便当化的方向努力，在此期间没有因这个修改出现过任何Bug。

前面说过，本作天赋系统与前作相比差距不大，只能说是略有创新，诸如“每点增加3%枪械准确度缩短5%装填时间提升4%携弹量”的杂烩天赋还是较多的。4位角色各拥有一个按F键启


这算是比较符合原作形象的Cosplay了，在二代游戏中由于取消了武器熟练度，因此谁都能玩转SMG和狙击枪

动的主动技能，因此不至于喧宾夺主，耽误了要紧的打枪。在天赋的选择上，值得一提的是，本作取消了前作的武器熟练度，因此所有人用所有武器都可以很合适，即便有人拥有类型武器加成（比如狙击枪）的天赋，但也不影响玩转其他枪。本作中不再区分自动手枪和左轮手枪，二者弹药合用。但宝库猎人们也不容易找到投机取巧的办法，大威力枪弹往往一次要消耗多发弹药，如何取舍值得斟酌。

人物除了天赋外，主要就是靠坏小子等级（Badass）的加成来拉开差距了。坏小子等级大致相当于成就系统，不同的是点数可以兑换回一些实际优惠，比如增加武器伤害、命中率、近战伤害，降低后坐力、装弹时间、护盾充能延迟，提升护盾容量、元素伤害触发几率等，每一次只能兑换0.8%到0.4%的加成，而且有边际效应，但积少成多，一个正常玩到满级的角色大概可以将七八种属性加到7%左右。坏小子等级的加成是账号共享的，即重玩一个新角色在1级就可以有这些增益，它有一定区分度但不至于影响平衡，这鼓励了玩家尝试多种游戏方式的热情。



坏小子等级有实惠。到满级时，你大概能将七八项属性提升7%～8%

“什么？你的意思是，让我连续使用霰弹枪、左轮枪、冲锋枪，以及带火的、带电的、带毒带紫渣的枪射击敌人，再扔颗雷，给他一拳，最后开车把他轧死？哦，我都看不下去了！这又不是《子弹风暴》！”——善良的Badass看不下去了。

二、了解你的装备，尝试探索有趣的属性

1.出门在外靠什么？

说什么靠朋友，当然是靠装备！靠你手中枪和腰间盾才能在潘多拉生存下来！

本作中各大公司装备，无论是属性还是外形风格区别都很大。比如，只要看到八字形双弹夹或者右侧“斜8字形”大弹鼓的丑陋无比造型，那肯定是出自山寨厂Bandit的作坊；只要枪械具有越射越准这个特性，那必然是Hyperion的作品；从不换弹夹，打完随手扔的，则只有开发出空间传送枪械技术的Tediore才做得出。

选择一家公司的产品前，我们得先认清各种枪的优劣特点。而评价一支枪，首先得弄明白构成枪支的各种属性。《无主之地》系列中的枪，有的手感奇佳，能让70后85前的一些原教旨主义老家伙们找到“CS的感觉”。有的则手感极差，差到让孩子们摔下鼠标就骂“《无主之地2》果然还是一款RPG啊！”而这所谓的手感，其实还是由枪械属性（修改老鸟们喜欢直接用“配件”这个词，因为各公司的枪管、枪托、瞄准镜往往直接对应着相对固定的属性）决定的。



通常每一把枪都是由各种配件组成的，不同的枪管、弹夹、枪托、瞄准镜都会赋予枪支不同的性能



山寨作坊Bandit出品的枪虽然无比丑陋无比粗糙，但可以提供更大的装弹量

传统RPG的武器装备，都有伤害和攻击速度两大基本属性，然后根据具体游戏不同，还可能有“攻击距离”这个概念。

《无主之地2》的游戏流程虽然是第一人称射击，但作为RPG，也必须把装备的属性列出来给玩家参考。一支枪的属性列表从上到下依次为：伤害、命中率、射速、装填速度、弹容。如果带有元素伤害，那么往往还有“每秒元素伤害”和“元素触发几率”这两项。除了这7个列出的一般属性外，还有后坐力、武器切换速度、瞄准缩放倍数和子弹飞行速度4个隐藏属性。也就是说，抛开特殊属性（带红字的必然带有某种特殊属性），《无主之地》的枪至少有9个（传统化学动能的火药枪）或11个（带元素伤害的枪）属性。

伤害、射速、弹容是显而易见无须解释的，而命中率、后坐力、瞄准缩放倍数和子弹飞行速度，就直接影响手感了。

2.基础属性解析，隐藏属性揭秘

命中率的数值往往在70到96之间浮动，这其实是一个百分比，越接近100，射出去子弹的弹着点就越接近屏幕正中心（也就是准星正中间，但那个图标包括缩放后的瞄准镜，其实都只是个参考），有的霰弹枪命中率（或称准确率）只有40，而有的狙击枪能达到97以上。明白了

这一点，你就能理解为什么有时候你手持一把带高倍镜的左轮手枪，在瞄准镜里明明套牢的是敌人的脑袋，“当”一声枪响后敌人却捂着裆部哀嚎了——这是一个概率的问题，非要找个形象点的比喻的话，你可以想一想高中物理课上提到的电子云模型。


看见蛋总手上的刀了吗？你是不是还看了热血澎湃的宣传片？你被骗了，其实蛋总这把刀是不能用来捅人的

在《无主之地》中，按住右键可进行视距缩放，有瞄准镜的枪械会开镜，而没瞄准镜的枪械会使用机械瞄具。值得注意的是虽然属性栏中没有列出，但不同枪支瞄准时的缩放倍数是不同的，从1.5到5倍都有可能。本作4位主角之一的“蛋总”（就是在宣传片里刀舞得甚好看，在游戏里却只会横砍，连戳刺都不会的ZERO），狙击天赋树中可以增加缩放倍数，但缩放倍数太高必然影响视野，各位宝库猎人自行摸索适合自己的吧。


一看萨尔瓦多左手枪上的弹夹就知道是Jakobs出品的来复枪——他们恨不得照搬汤普森M1928冲锋枪的弹夹

后坐力这个属性没有量化，但它是个大家都明白的概念，在连续射击中后坐力低的枪一般具备更佳的手感——当然对于某些十年如一日研究AK47弹着点的CS骨灰玩家来说，他们需要的不是“后坐力低”而是“后坐力合适”……

《无主之地2》中，在枪支基本属性栏的下方如果还带有“增加武器稳定性”的白字特殊属性，那么其后坐力一般都较低，至于本作中Hyperion牌枪械“开火增加命中率”这个白字特殊属性，其在提高命中率的同时，其实也会降低后坐力，那把让人忍不住关音响的怪叫的饶舌枪“灾祸”，开始射击的时候奇晃无比，打到后面又奇准无比，就是一个典型代表。4个主角中，有不少都拥有降低后坐力的天赋，可根据自己的手感斟酌添加。

后坐力是降低连续射击时枪械晃动的，从改枪党提供的数据来看，它由枪托配件来决定，但从《无主之地》一代到二代，很多枪尤其是开镜后的狙击枪，还没开始打就晃个不停，像之前提到的灾祸，简直就是它来决定玩家往哪个方向打！这是到底由什么决定的？本手册撰写者尚未找到可以量化的数据或配件，各位宝库猎人就把它当作枪械的“个性”，自求多福吧。

“子弹飞行速度”在二代中开始变得引人注目起来，Torgue社的大威力爆炸属性枪因这个属性变得让人又爱又恨。这些爆炸弹的飞行速度之慢，让人很难计算提前量，敌人在交火时可以看着子弹出膛，然后悠闲的一个翻滚躲过去。在前作和本作中，莉莉丝和蛋总都分别有天赋增加子弹飞行速度，点满5级可以增加100%。不过我要说，即使速度增加一倍，出膛的爆炸弹依然在肉眼可以捕捉的范围内。这些枪驾驭起来是有门槛的，年轻人，要算得一手好提前量！

其实，不仅是爆炸弹，所有枪械都有各自的子弹飞行速度，在游戏外的现实中它们往往被称作“子弹初速”，但在游戏中似乎并不存在因空气阻力和重力引起的动能衰减，因此“子弹飞行速度”就成了通称。在游戏中，传统的化学动能火药枪，拥有着较高的子弹飞行速度，有些带元素伤害的子弹稍慢，至于那些抛物线弹道、波浪形弹道，以及能反弹的奇葩子弹什么的……在远距离交火（尤其是Boss开荒战）中反正我很少用，谁爱用谁用。这么一想，还真是不得不承认：“Jakobs确实是可靠的象征啊——这可不仅仅是因为木质枪托！”

3.白字特殊属性

了解完这些基本属性之后，我们才能开始谈枪支的特殊属性。特殊属性分白字和红字，前者中有的带着鲜明的厂商印记。如前所述，Hyperion的枪初始精确度往往不错，“开火增加命中率”如能配合高暴击伤害加成和不低的弹容量，有时可以成就一款神枪。Dahl的枪中规中矩，“瞄准时多发点射”的手感被不少人推崇。Jakobs倾向于做大威力白字狙击枪和来复枪，从不沾元素是老牌资本寡头的坚守，但“按扳机有多快就射得就有多快”的左轮怎么着也有些毁鼠标的嫌疑（小科普：在使用这类左轮枪时，角



Hyperion出品的枪械具有越射越准的特性

色的左手会抚在枪机撞针位置，因为早期不少左轮枪——大致就是克林特·伊斯特伍德的西部片的那个时代，在击发后撞针不会自动复位，而后来绝大部分左轮枪都是击发联动，撞针自动复位，虽然方便了很多，但扳机行程也就相应变长了，这二者的区别颇有些像汽车手动挡和自动挡的感觉），而且经常遇到弹夹只够打1次的枪也有这属性，实在是“二十二条军规”似的黑色幽默。

白字属性中还可能有“增加武器稳定性”和“+50%近战伤害”，这是比较常见的，采用了大弹夹的Bandit和追求射速的Vladof，以及专生产元素枪的Maliwan的产品中也可以看见。而“+50%近战伤害”这个属性从枪的外观中就能看出，带刺刀的都有。唯一例外的是“法律”系列左轮枪，会增加100%的近战伤害，近战流蛋总和萨尔瓦多必备。

本作新出现的白字属性——Tediore公司专属的“不用换弹，把枪扔出去当手雷！”（通用翻译“装填后像手雷那样爆炸”其实还不足以描述这项“碉堡”了的技术）简直就是人见人爱，花见花开，这种枪不换弹夹，子弹打完（或没打完，或者只打了1发！）就扔出去，然后它会像手雷一样爆炸，而Tediore公司会使用空间传送技术再传一把满弹夹的枪到你手上。值得一提的是，扔出去的枪的爆炸威力与弹夹内剩余子弹数量有直接关系，剩余子弹越多威力越大——这真是“用完即抛，用不完也可以抛”的奢侈浪费啊！唯一的问题在于不要在身陷重围时才发现，“魂淡，刚补满的1000多发弹药怎么打光了！”



Maliwan品牌的枪以各种元素附加伤害属性为特色


这里的“调查避难所杀人案件”任务可以获得“法律”左轮枪，加100%肉搏伤害，是近战流蛋总必备

4.红字特殊属性

如果说白字属性的作用还能一目了然的话，红字属性就颇有些蛋疼了，不用一用你压根儿搞不清楚有什么效果。红字带来的效果有的很实用，比如开镜后准确度变成100%（“哒，哒”），比如超快的装填速度（“不用撤退，上子弹吧！”）。有的很搞怪，比如打出去弹道是Y字形或心形，或者扔出去的Tediore枪像是回力标。还有的视觉效果很夸张，比如一口气打出并排5发子弹的狙击枪（“主流”）。总而言之，Gearbox的想像力在这里汪洋恣肆，弹跳子弹，黏着子弹，地毯轰炸的跟踪手雷，让你变得像乌龟一样慢的护盾……

对于国内玩家来说，使用不同的汉化补丁在翻译上也可能会有些区别，因此本手册会在下文中先列出部分红字效果的原文，并对无歧义的一些红字进行翻译。红字效果往往很有趣，拿到手自己探索一番更是一种乐趣。当然，你也可以去网上直接查询那些已经被公布出来的各种红字效果的说明。

三、了解你的敌人，掌握攻击弱点的技巧

1.你会遇到……

潘多拉的冰天雪地中，宝库猎人遇到了第一种碳基活物（小吵闹是硅基的，而且你在一代第4个DLC里已经快把它们清光了！）——四爪猿。

它恶狠狠地抠掉了小吵闹的眼睛，然后把这亮晶晶的东西挂在脖子上做饰品——好吧，这显示出这种四条大胳膊两条小短腿的野兽似乎已经具备了一定的智能，实际上它们成群结队地出现时确实有些难缠。这也是潘多拉上绝大部分动物，比如变异犬、拉克鸟、潜行蜥蜴的习性。

接下来你会遇到人类——那是一种有两条胳膊两条腿，直立行走的邪恶生物。然后从始至终你都要与这种敌人打交道，小心了，他们不仅会扔手雷，还玩得一手好滚翻。

对了，天上还飞着东西，可能是拉克或机器人小蜜蜂——它们不


会扔石头的四爪猿，它的弱点是头部

犀利，但很烦。还可能是直升机——它们不仅烦，而且犀利，而且驾驶员还会哼唱瓦格纳《飞翔的女武神》。最让人无法容忍的是，这帮土匪居然不走调，真是天杀的！

等到跟Hyperion全面交火，你会遇到大堆大堆的机器人，它们将是你在后期最主要的敌人，并且有多个亚种，有的用火焰弹，有的会自爆，有的还能变形成铲车！这也是为什么后期如果没有一把腐蚀枪会比较麻烦的原因。

刚刚在帮助各位了解枪械的时候，放着伤害类型没提，因为这是需要结合敌人种类来说的。《无主之地2》中枪械伤害类型可以分为白字和元素，元素分腐蚀、火焰、闪电、紫渣4种，前3种都有几率打出持续伤害（DOT）。爆炸也可算是元素，但在本作中差异化的方向主要是范围伤害与低飞行速度。

各种伤害对各型怪物的加成参数

元素类型	肌肉型怪（红）	装甲型怪（黄）	护盾型怪（蓝）	紫渣型怪
普通伤害	1	1	1	2
爆炸伤害	1	1	0.8	2
火焰伤害	1.5（1.75）	0.75（0.4）	0.75（0.4）	2
闪电伤害	1	1	2（2.5）	2
腐蚀伤害	0.9（0.6）	1.5（1.75）	0.75（0.4）	2
紫渣伤害	1	1	1	1

注：以上数据是根据玩家测试实验得出，括号内的数字为2周目时情况。

同前作一样，绿色的腐蚀主要用来对付装甲敌人——包括机器人、炮台、直升机。红色的火焰对付肉体有加成——包括人类和野兽（但不排除一些装甲兵和装甲战兽的存在）。闪电主要是用来破能量盾。紫渣是二代中新出现的，效果是降低对方防御。经过实测，打被紫渣覆盖的敌人，伤害是原先的2倍。爆炸无论对肉体还是装甲都有不错的效果，并且击中后有范围杀伤效果，但所有爆炸属性的子弹都飞得很慢。从游戏中的实际情况来说，就是看敌人血条，红色的就倾向于用火焰枪，黄色的就倾向于用腐蚀枪，有蓝条的先用闪电枪打掉，这个基本原则面对大Boss以外的角色都比较管用。

这里再简单提一下“养怪法”——有时候，敌人不仅可以是我们的敌人，还可以是我们的朋友。这话虽然听着别扭，但事实上就是如此，有时候敌人也会是敌人的敌人。四爪猿和土匪、潜行怪与机器人大战，这都是很司空见惯的事儿了，这里指的是《无主之地2》中出现的两种可以进化的怪：变异毒蜂和哥利亚，养他们的目的无他——掉装备，究极进化状态下的毒蜂和哥利亚必然掉落紫装，有小概率掉落橙装。

变异毒蜂进化难度较高，并且似乎有几率问题，这里并没有太多的技巧，有非常多的宝库猎人在被围攻下丧生。只能说，努力保证自己生存才是第一要务！

养哥利亚则并不困难，众所周知，打掉哥利亚的脑袋，这个没头（那小小的探眼似的东西真心不是头）的胖子就会发狂，然后开始无差别攻击所有活动物体，并且在成功击杀其他人后会进化升级，生命值回满，在2.5周目下哥利亚最高可达到55级。这里提示一下，有个支线任务，大家可以不急着做掉，即在主线剧情，前作主角之一Slab之王布里克之后回归避难所后，玩家可以接到帮助Slab强盗抵御Hyperion机器人进攻（起因是一批物资被错误投送到Slab营地，而强盗们不肯归还）的支线任务。这真是养哥利亚的黄金任务，营地每次都会刷出两个哥利亚，注意控制下机器人的数量，不要让哥利亚同时被数个机器人抽打即可。即使机器人被杀光哥利亚开始追打自己人，也不要怜悯——如果想反复刷装备的话，这个任务本来就是应当失败的……如果不小心完成了，就干脆Alt+F4退出吧！

2.砍柴不照纹累死劈柴人

在传统RPG以及MMORPG中，武器的攻击方式往往比较单一，大致就是点击鼠标。新颖一点的还会加入破盾或背刺，但总体来说，是否暴击要看几率。

作为一款打枪的RPG，《无主之地2》必然要有FPS视角下的独特玩法。你问是什么独特的玩法？——爆头，当然是爆头啊！

寻找暴击点是《无主之地》系列游戏的一大技巧，正所谓“砍柴不照纹累死劈柴人”，看见敌人就冲上去不管三七二十一“piapiapia”，你不是自寻死路就是一代里的莉莉丝。潘多拉的每一种生物、机器人都有弱点，照着弱点攻击，可能会打出2倍至10倍（甚至更高）的伤害。在具体暴击数值上，枪械的生产商、弹药类型（是否元素）、枪械种类、武器本身加成、人物天赋



潜行兽的暴击点并不太容易打，近距离时如果可能的话就直接上霰弹枪



二周目出现的铁桶盔哥利亚，必须迅速将其头部防护打掉才能暴露出弱点

等，都会对其产生影响，这里面存在着一种较为繁琐的系数换算。一般来说，Jakobs的白字伤害狙击枪，是很擅长打出令人赏心悦目的数字出来的。建议以实践或打靶（就是马库斯大叔店里的那个可怜虫了……）为准。下面列出各个敌人的弱点以及相应技巧，宝库猎人们，Good Hunting！

绝大部分生物都是红色的血条，即用火焰去攻击会有加成。例外的是有护盾的潜行兽和变异装甲毒蜂。



见到Hyperion的铲车机器人要离远点，用毒枪，你以为变形金刚会怕刀吗？

四爪猿有4只巨大的手臂和2条短小的腿，这将他们的头包在了中间，不过总体来说不难对付。四爪猿扔石头扔得奇准，提前量计算可比拿着Torgue牌爆炸枪的玩家强多了。多打爆扔来的石头会提升坏小子等级。

变异犬的弱点是口腔，如果它不张开嘴，你就只好随便扫两枪意思意思，好在它不张嘴也没法攻击你。蚁狮的头部有角质保护，攻击这里不会造成多大伤害，但可能会导致它晕眩，方便你绕到后面去攻击柔软的腹部。同样，飞在天上的变异毒蜂也可以攻击腹部，但比较难绕，装甲蜂则应用腐蚀枪攻击。

常规动物中最惹人嫌的恐怕就是潜行兽了，不知算是蜥蜴还是鸟类，总之看起来就像一个收拢翅膀在地上爬行的翼手龙，它也是生物当中不多的具备护盾的一种。它可以隐身潜行，人们只能隐隐约约看见一个色差区域，而且受攻击后，除非护盾耗尽，否则也不显形，它在攻击时会显形，有扑击和尾部发射针状火焰弹两种方式，威胁不低。

对付有护盾的敌人自然最好用电击武器，但潜行兽的皮也比较厚，因此准备大威力霰弹枪也是不错的选择。潜行兽的弱点大致在头颈连接部，但正面朝向你时并不容易攻击到，将Tediore的枪直接扔过去砸是本手册撰写人最喜欢用的方式。好在有一点，因为爱潜行，所以这种生物的攻击性倒也一般。总体而言，潜行兽并不是一种容易取巧击杀的生物，有时候也许无视它们一路飞奔是最好的选择。

满脚沾满金色结晶的四蹄“晶状体”是一种乍一看很可怕的生物，对它们身体发起的攻击，伤害数字会让你绝望，但当你把枪口转向它们的脚——就是沾满结晶的部分，它就彻底沦为潘多拉上的储钱罐。

绝大部分人形怪的弱点都在头部，但也有例外，在为莉莉丝调查火影崇拜的那张山谷地图中，有许多身穿风衣头戴防毒面具的列兵，对于他们，使用火属性枪攻击头部是无效的，即使是火山狙都不行，一种有效的做法是端一把非火属性的霰弹枪直接冲过去将他们轰至渣，他们与二周目出现的铁桶盔哥利亚（Goliath）一样，必须先迅速暴力地将头部防护打掉，才会暴露出弱点。在人类敌人中，带盾牌的也相当讨厌，直接正面攻击往往难以奏效，这时可以使用爆炸属性的枪，不仅可以溅射伤害到持盾者，还有几率造成冲击，使得他们持盾不稳，露出破绽。此外，二周目中的面具疯子还有一种是穿盔甲的，黄色的血条并不难辨认，要记得换腐蚀枪喷之。

机器人是后期的主要敌人，它们的弱点都在手臂与身体的连接处，发红光的眼睛也可以造成暴击，但伤害系数似乎不太一样，这里还是推荐攻击手臂与身体连接处，因为即使打不死也能缴械。这样说起来似乎并不难，但实际游戏中机器人确实令人头疼，有很多机器人是有护盾的，而天上会有小飞机在不停地为其补盾，不先打掉蜜蜂似的小飞机就与机器人短兵相见，往往都是玩家先跪。在救罗兰任务中第一次遇到的建筑型机器人，体积不小，弱点也明显，就是发红光的正中心，但要注意找好掩体。除了EXP自爆机器人外，其他机器人尤其是战神（Warlord），在装备一般的情况下是很难两三枪搞定的，反倒是自己被两三波火箭弹搞定的可能性比较大。

对付修补机器人，注意要装备一把子弹飞行速度较快的枪，白字或闪电属性皆可，因为它一般是高护盾低血量，腐蚀枪未必占多少便宜。当然，遇到Badass前缀的飞行机器人，就留点儿神吧，它速度快，比直升机难对付（直升机的弱点就是哼《女武神》的飞行员！有条件的就狙杀之），而且没有弱点，只能硬打。

解析完以上敌人，各位宝库猎人，你们以为自己就足够警惕了吗？不，没事儿不要到河边溜达，不是怕湿鞋，而是小心河滩边的沙魔虫！

沙魔虫是《无主之地2》中最可怕的敌人，这点毋庸置疑，因为如果你能轻松解决它（比如装备了法律枪盾套装并点出潜行冲锋天赋的蛋总），那么其他常规的地面敌人都不再是问题。沙魔虫是由一个大本体和无数条触手组成的，在沙地上钻进钻出，神出鬼没，远能抛射近能抽脸，打到身上异常疼痛，装备一般的基本就是一两下破盾。它们的弱点也不难找，触手上有一个巨大的囊肿（有人说是眼睛，好吧真恶心



在没有神装的情况下，野外遇到沙虫不要慌，除近战冲锋流蛋总外，其他人立刻就地找掩体

……），还有在本体眼睛周边延续到下巴附近的发光的囊肿（还是像囊肿！打破了就没了！），但前提是你有命输出。在非神装情况下，不找掩体就跳出来杀沙魔虫，难度很大。

另外必须指出，除了最后坦尼斯交给你的任务“你会死的……”当中的那只巨魔虫（二代游戏本体的真正最强Boss），其他时候，潜行冲锋一刀流的蛋总并不畏惧沙魔虫，在潜行状态下割掉所有触手后，本体也不会支撑太久，其他职业在找好掩体后也可遵循这个原则。至于那只巨魔虫，在没有干草叉、蜜蜂盾之类的或同级别的橙装前，秒杀与投机取巧是基本不可能的，现行打法基本都是卡入口处的石头位以躲避触手攻击，而在巨魔虫本体从左侧钻出时，再往后跳到石头上，如此反复，只要不失误，总能磨死——当然，前提是身上弹药足够。



面对巨魔虫如果装备不带蜜蜂盾的话，在不失误的前提下大概需要二十多分钟才能干掉它

四、了解你为何而战！

来到潘多拉是为何而战？有两种回答——1.为罗兰报酬！为血鹰报仇！为小吵闹报仇！消灭杰克和以他为首的资本寡头，将潘多拉从野心家手中拯救出来；2.刷刷刷，刷刷刷，刷刷，刷！

好吧，这两者其实根本不矛盾。我的意思是说，这款游戏的各方面都足够优秀——完整的主线、丰富的支线和妙趣横生的Echo及对话来了解剧情。纯血FPS也未必及得上的射击手感（兄弟，摔鼠标之前记得挑一把合适自己的枪，友情推荐Jakobs公司的狙击枪和Vladof的突击步枪）。无穷无尽的装备，和风格化场景。还有可以自由洗点，绝不喧宾夺主的天赋。

如果非要挑什么毛病的话，那么对新人不太友好可能是其中之一。但是，请相信，相比传统RPG，这款游戏有足够多的变量——枪械（区别绝对不仅仅是伤害和简单的元素相克！）、暴击点、Build组合（至少蛋总可以一人三面，有狙击、SMG、砍刀3种流派）——这也就意味着个人技巧可以得到最大限度的发挥，越深入获得的游戏乐趣也就越高，这种曲线是平滑上升的，而不是刚上陡峰，又下陡坡。这也许就是为何在前作发售4年后，仍然有一大批玩家混迹于潘多拉，孜孜不倦地研究各厂枪械配件的原因吧！



蛋总的确可以一刀输出数10万伤害，但有着诸多限制，所以在凑齐肉搏回血的法律枪盾套装之前，还是要尽量避免与机器人缠斗

《无主之地2》主线剧情攻略

书接上回，说到潘多拉星球惊现外星人宝库，冒险者们找到钥匙打开宝库后却发现内中空无一物，众英雄大失所望叹息而去，殊不知这秘库门一开却激活了镒矿资源的迅速蔓延，这是一种地球上没有的珍贵矿藏。消息传出，很快各路淘金者云集潘多拉，其中最显眼的当属大名鼎鼎的Hyperion公司。Hyperion公司在开采中发现了另一处更大宝库，该公司企图独占外星人留下的宝藏，并利用这种力量在潘多拉荒原上建立自己的帝国。但有意寻宝的并非只此一家，有4位天赋异禀的神秘寻宝者也来到了潘多拉，他们被狡诈的公司总裁帅杰克（Handsome Jack）视为眼中钉肉中刺，必欲除之而后快。

潘多拉荒野中，怪兽出没寇匪猖獗。一列高速飞奔的侧轨磁悬浮火车内，4位英雄合力击败Hyperion公司的机器卫兵，他们在最后一节车厢里找到一具酷似帅杰克的人偶，人偶胸前捆绑的定时炸弹表明这是个预先设好的陷阱！轰然爆响的炸弹将4位英雄伴随着列车残骸抛洒于雪原各处，他们的冒险，这才真正开始。

极	总评 9.0
制作	Gearbox Software
发行	2K Games
类型	角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.8
上手精通 Difficulty	8.3
画　面 Graphics	8.7
音　效 Sound	8.9
创　意 Creativity	8.5
剧　情 Story	8.8

◆小提示：四位主角

玩家可选择扮演4位新主角之一进行冒险，也可与朋友联机闯关，角色最高上限为50级。突击队员阿克斯顿（Axton）可召唤自动炮塔助战，4人中综合生存能力数他最强；魔女玛雅（Maya）可施放基于相位禁锢的各种法术，此女前期难熬后期实力强到逆天；狂枪手萨尔瓦多（Salvador）是唯一可双持枪械的人型火力兵器，就火力强度和射速而言无人能敌；刺客零（Zero）身兼隐形近战刺客和远程狙击手两种发展方向，其最大弱点是皮薄血少。

序章 第一把枪（My First Gun）

主人公从昏迷中醒来，模糊中看见一个小机器人正准备掘坑埋人，发现主角未死的小机器人欣喜若狂，它唠叨着终于找到了帮手可以夺船报仇什么的，这台CL4P-TP型服务机器人自称“小吵闹”（Claptrap），一代老玩家应该还记得这位饶舌啰唆的机器明星。与小吵闹交谈后激活通讯器、生命值、经验槽和地图功能模块，并获赠一块提升稀有装备掉落率的寻宝者符石。紧接着一位大美女的全息头像突然浮现在主角眼前，她自称是寻宝者的守护天使！守护天使微笑着告知主角大难不死乃是命中注定，只要乖乖听话以后还将有一番因果际遇。主角按照指示跟着小机器人来到它的住所，正在翻箱倒柜搜索可用物资时，一只突然出现的四爪猿抢走小吵闹的眼球后扬长而去。打开白色菱形图标标示的箱子获得一把速射手枪，这是主角得到的第一件武器。



来到小吵闹的住所


抢走小吵闹眼球的四爪猿

◆小提示：武器厂商

游戏中各种武器都带有厂商徽标，不同厂商的武器各具浓厚特色。二代新增的Bandit品牌武器通常拥有更大的弹匣容量；Jakobs品牌武器扣住扳机可高速连射；Tediore品牌武器每逢换弹匣时可掷出爆炸；Vladof品牌武器大多采用多枪管设计，扣住扳机不放可实现惊人射速；Torgue品牌以发射低速飞行的火箭弹而著称；Dahl品牌的特点是稳定精确，武器外形通常为迷彩色，瞄准模式下自动点射，非瞄准模式下可连发射击；Hyperion品牌多采用闪闪发光的科幻风格外形，此类武器射击精度出众，击发时扣动扳机越久命中率越高；Maliwan品牌则以各种元素附加伤害属性为特色。除以上品牌外，一代中曾出现过的S&S和Atlas在本作中均告消失。

01章 盲眼（Blindsided）

天使大姐指示主角帮助小吵闹找回眼球，因为只有它才知道通向庇护所（Sanctuary）的道路。庇护所是潘多拉星上唯一没有落入杰克魔爪的自由城镇，那里也是反Hyperion抵抗组织血色斗士的基地。跟着小吵闹从后门追出去，在冰川里迎战扑来的四爪猿。换上威力最大的武器，在保持足够距离的基础上，按鼠标右键打开瞄准模式能获得更高命中精度，近距离战斗时按V可挥动手中武器砸击对手。

注意雪地里有淡绿色冰墩，砸碎后可随机掉落弹药或血瓶。没走多远，小吵闹来个倒栽葱掉到崖下雪层里，消灭扑出的四爪猿后将它拉出雪坑，继续前进会遇到第一位Boss，也就是抢走眼球的那只四爪猿Knuckle Dragger，这哥们儿会投掷冰块和远程扑击，战至一半时还能召唤其它四爪猿增援。绕圈避开它的直线扑击，尽量瞄准其额头给予致命暴击，消灭所有敌人后拾取掉落在地的眼球。现在小吵闹需要一位技术员帮忙安装眼球，跟着它进入Hyperion公司的集装箱货舱，打开大宝箱获得一杆霰弹枪，对话后前往南崖去找铁臂（Hammerlock）先生。



打开宝箱获得霰弹枪

◆小提示：快速升级大法

白手起家升级速度慢得让人如坐针毡？那就找个已通关的朋友来帮忙！双人联机合作闯关，已通关的朋友建主机，选择真寻宝模式。1级小号跟在朋友的高级号后面共享完成任务的巨额经验值，在小吵闹住所拿枪的第一个任务就能瞬间升到5级，20分钟左右轻松冲到15级。

02章 扫荡冰川（Cleaning Up the Berg）

南崖是通向庇护所的必经之地，此地有个叫弗林特船长的坏蛋领着一帮土匪为非作歹。山崖下是一个叫谎言者冰峰的小村，村外有不少四爪猿活动，小吵闹上前叫门却发现村里有强盗袭扰，趁四爪猿与强盗们混战之际来个坐收渔翁之利。清场后走到最里面铁栅栏门前叫出躲藏的铁臂先生，把眼球递过去让他给小吵闹装上。跟着铁臂来到村中发电机旁，他会启动电机激活所有自动售卖服务机，最终与其对话获赠能量护盾。从铁臂先生处可接到不少分支任务，建议先在周围地区练练级打打怪，刷刷自动售货机弄件好武器。

03章 史上最佳跟班（Best Minion Ever）

小吵闹毫不见外地将主角视为自己的跟班小弟，它甚至扬言要向不可一世的杰克复仇，跟着这位主子大爷出村向西北前进，很快遭遇弗林特船长手下的一对兄弟头目Boom和Bewm。前者会坐到巨炮控制台上持续发炮轰击，后者以火箭背囊四处飞跃并伺机投掷手雷，召唤出的飞刀狂徒也会反复刷新冲锋。战斗开始后应缩回入口凹处，利用卡视角挡住对方的抛射攻击，换上狙击枪三发爆头Boom，然后再收拾到处乱跑的Bewm，最后扫清残余狂徒结束战斗。与小吵闹来到出口前受阻，登上巨炮控制台轰开铁门，更多匪徒从门外涌入，发射榴弹将其逐一轰杀。跟随小机器人进入翔龙要塞，这里地形复杂，敌人众多，主角独自杀上顶层，放下升降平台接小吵闹上去，最后抵达崖顶船坞台迎战弗林特船长。一副重甲武士扮相的弗林特船长擅长火焰攻击，火属性武器对其完全无效，只有精确命中无面罩保护的头部侧面才能对弗林特造成暴击。利用掩蔽物挡住火焰，优先对付弗林特召唤的飞刀狂徒，尽量借助地形与他保持距离游斗，直至将其磨死。跟着小吵闹登上船坞台尽头的那艘小船，对话后驾船出发前往三角路口地区。

◆小提示：弗林特之死

与弗林特船长的决战颇有难度，如果不幸阵亡，主角会自动从最近的存盘点复活，此时不要急于跳下船坞平台继续战斗，就站在自动售货机旁向Boss开枪射击，弗林特跳不上来，如果它发动远程攻击可让主角退后到坡下避开火焰，旁边既有医疗售货机又有弹药售货机，耐心磨到最后弗林特肯定完蛋。联机合作模式下收拾弗林特比单机模式要简单得多，两人各司其职分别对付Boss和小怪，相互复活援助，配合战斗的威力无比强大。

04章 庇护所之路（The Road to Sanctuary）

下船后主角目睹悬崖顶上的桥面发生断裂崩塌，消灭桥下出没的四爪猿，爬上山坡找到



铁臂先生帮助修好小吵闹的眼球



迎战弗林特船长

车站，但控制台缺少部件无法启动系统。杀进旁边村子里消灭敌人后找到网络适配器，拿回来安装好后启动控制台召唤越野战斗车，此车有驾驶和射击两个座位，单人玩家可按下蹲键切换座位。建议武器配备改选火箭筒，弹药无限爽翻天。但注意默认方向控制为鼠标，即车辆只跟随准星指向转弯，A/D键无法控制左右方向。停车平台正对面恰好是刚才断裂的大桥，按守护天使的指示驾车加速飞过断桥，穿过挤满四爪猿的雪洞来到冰原上，收拾了空中盘旋的怪鸟后驱车沿路前往位于北面的庇护所。

庇护所大门左侧有个强盗据点，消灭躲在里面的坏蛋后使用大门前的通话器向庇护所卫兵喊话，庇护所指挥官罗兰德（Roland）对远道而来的寻宝者勇士表示欢迎，但他希望主角能帮忙寻找带着能量核心失踪的雷斯（Reiss）下士，有了这份投名状，庇护所的大门才会为主角开启。折回雪洞出口处，左转进入山谷消灭野狼和四爪猿后在路口地面找到雷斯的音频数据卡，听起来他遭到了血点帮匪徒的伏击。从兽牙竖立的谷口进入骨髓雪原，左侧山崖下有3名匪徒在毒打奄奄一息的雷斯，消灭他们后救下雷斯，这老兄临死前告知能量核心已被匪徒抢走，罗兰德下令夺回能量核心并杀够20名血点帮匪徒为雷斯报仇。从雪原另一侧进入血点帮匪窝，远程射杀营地内的强盗，拿到能量核心后终于得以进入避难所。此时罗兰德有事外出，进门后到右侧哨所向戴维斯中尉报告，按中尉吩咐取出身后机器上的核心容器，放入能量核心后激活避难所防护网，最后与戴维斯对话领取奖励。



火鹰帮主莉莉丝居然是罗兰德的女友



刚进避难所的传送点房间，你就能看见一个霸气侧漏的箱子，这时刚过10级的你如果手贱上去开了一下——就哭吧，你只有一把钥匙，以后没机会了！

◆小提示：金钥匙宝箱

在庇护所传送门大厅里有一口金钥匙宝箱，唯有预定版用户或拥有Gearbox Shift社区账户的玩家才能获得唯一一把开启此宝箱的金钥匙。金钥匙宝箱里装有两件紫色武器，其级别由主角目前级别决定，也就是说开得越晚属性越好，最好等主角50级时再来开才能拿到极品神兵。警告：金钥匙只有一把，用过一次后无论重新开始游戏还是切换人物角色都无法再度拥有，游戏里的敌人不掉金钥匙，所以千万要珍惜这个唯一的机会。

05章 B计划（Plan B）

血色斗士们在达尔公司的一艘星际采矿船残骸基础上建造了庇护所，这里汇集了潘多拉星上的各色善恶人物。戴维斯中尉透露罗兰德指挥官外出执行秘密侦察任务时失踪，罗兰德是对抗杰克及Hyperion公司的灵魂人物，守护天使要求主角尽快找到他。与市区大门守卫交谈后进入内城，先到修理厂找机械师斯库特（Scooter）。斯库特称罗兰德临走前说过，如果自己失踪，庇护所要立即启动应急B计划，即利用燃料电池将整座城市升空。从斯库特手中接过镒矿，从旁边以及楼上货架取得2枚燃料电池，将它们分别装入城内广场两端的地面接口，然后按任务指示来到黑市商人疯狂伯爵（Crazy Earl）的店铺，购买任意物品自动获得第3枚燃料电池，转入广场地面接口后终于完成升空准备。接着去血色斗士总部门前，与卫兵交谈获得钥匙后进入总部大楼，拿起桌上的音频数据卡，罗兰德在留言中将办公室交给主角，完成此任务后获得携带额外第3件武器的升级芯片。庇护所是主角活动的核心大本营，这里有很多重要NPC和分支任务，例如医生查德（Zed）、军火商人马库斯（Marcus）以及总部一楼的女考古学家坦尼斯（Tannis）等，在小巷垃圾堆旁还能找到机器人小吵闹，完成它那个简单可笑的分支任务后可开启位于身后的共享保险柜，此柜有4个储物格，能让不同主角传递共享装备。

在血色斗士总部二楼的保险柜里放有一张数据卡，倾听后得知罗兰德在霜燃峡谷遭遇火鹰匪帮袭击。斯库特闻言大惊失色，这火鹰匪帮一向以无情杀戮而著称，罗兰德落到他们手里那还能有个好？主角赶紧出城救人，驱车过桥进入霜燃峡谷后发现血点帮匪徒正在进攻营地，一直以来火鹰帮都稳占上风，今天血点帮突然主动发难莫非是有

所依仗？天使姐姐让主角见机行事，沿着被钉死在门板上的血点帮匪徒尸骸摸索前进，在控制大厅里找到正与血点帮匪徒激战的火鹰帮帮主莉莉丝（Lilith），原来她受罗兰德秘密委托建立火鹰帮清剿周边匪患，以便血色斗士腾出手来专心对付杰克。现在罗兰德被血点帮抓住，对方有恃无恐遂大举来犯。主角取得旁边柜子里的镒矿交给莉莉丝令其恢复体力，这位罗兰德的女友也是一位法力高强的魔女，两人合力击退多轮来袭的血点帮匪徒，最后莉莉丝委托主角前去拯救罗兰德。

◆小提示：黑市商人

庇护所内的黑市商人疯狂伯爵出售各种提升背包和弹药携带量上限的芯片，不过购买必须以镒矿支付，游戏中打怪或翻箱子时会偶尔发现这种紫色的特殊货币。疯狂伯爵出售的各型升级芯片有1到5级档次之分，1级芯片价值4镒矿，2级芯片价值8镒矿，3级芯片价值12镒矿，4级16镒矿，5级20镒矿，升到顶后也能获得坏小子成就奖励。

06章 水坝救人（A Dam Fine Rescue）

离开霜燃峡谷后乘车来到血点匪帮营地，主角假扮匪徒叫门未果，眼看墙坚门固无法攻入，斯库特建议去沙漠找他妹妹埃莉（Ellie）换辆车。主角穿过沙漠抵达埃莉的修车铺见到这位身材“惊艳”的女技师，埃莉答应帮主角造一辆可以混进营地的车，但需要主角自己去找零配件。出门在沙漠里摧毁5辆匪车缴获零件，带回埃莉处获得匪帮战车。开着新车终于叫开了血点帮营地的大门，下车进门后迎战新Boss——盾牌上捆着侏儒小弟的Bad Maw，对付这家伙最妙的方法是逃回大门外的战车，利用抛射油桶反复轰它到死，既安全又稳妥。用Boss掉落的钥匙放下吊桥，进入血点要塞后勇往直前，一路杀到监狱找到被囚禁的罗兰德。不料牢房墙壁突然被砸开，几个机器人冲了进来，罗兰德奋力抗争，但最终被一个巨大的球形建造机器人抓走。主角从破裂的栅栏缝隙中穿过，一路追到水坝上，消灭无数机器人士兵后找到球形建造机器人W4R-D3N，这东西会无限召唤机器兵助战，其弱点是红色眼球，几个回合后W4R-D3N带着罗兰德登上飞船逃往沙漠。主角从附近快速传送门追到埃莉的修车铺，驱车进入西面的Hyperion公司监狱，清光沿途机器人和工程兵后找到W4R-D3N继续揍它，注意要及时解决天上飞的维修机器人，最后终于救出了罗兰德指挥官。

◆小提示：《我的世界》同人

《我的世界》（Minecraft）是著名的方块模拟游戏，Gearbox的制作者们看来很喜欢它，在《无主之地2》中藏有向其致敬的彩蛋。在庇护所未升空前，在其下方的苦蚀洞穴（Caustic Caverns）中可找到一处酷似《我的世界》的方块场景，消灭场景中的怪兽后可获《我的世界》套装皮肤。

07章 赶火车（A Train to Catch）

返回庇护所，在血色斗士总部二楼阳台上找到罗兰德和莉莉丝。罗兰德告知杰克正在开发的第2座外星人宝库内并无矿藏，实际上那是一台远古镒金武士，有了这东西Hyperion公司就可以扫清所有抵抗力量，征服整个潘多拉星。如果能夺得启动武士的宝库钥匙，抵抗组织也能借助武士彻底击败贪婪的Hyperion公司和帅杰克。罗兰德安插的一位卧底线人知道宝库钥匙的下落，主角可以先去找他打听消息。

来到冰原快车（Tundra Express）地区遭遇大群变异蜘蛛，射击尾部可将其点燃。如法炮制3只后，血色斗士的线人莫迪凯（Mordecai）出现，他透露宝库钥匙可能在Hyperion公司的冰原快车上，此后莫迪凯会站在本地区最高塔顶为主角提供远程狙击火力支援。罗兰德建议主角可到附近联系一位老朋友——13岁的天才炸弹少女蒂娜（Tina）。蒂娜的实验室就在前方不远处，她答应帮忙劫持火车，但需要主角帮忙找点烈性炸药，比如地图中部的加工场里的2枚导弹，但那里埋伏有大量敌人和飞空炮艇。拿到导弹回来交给蒂娜，让她绑上人偶制成两大号冲天炮，到地图东北角平台上安装完毕后发射摧毁磁悬浮桥导致整列火车倾覆。主角沿着栽倒在山谷中的车厢爬上崖顶，经过雪谷中连番苦战找到一列装甲车厢，以及躲在浮冰下的Hyperion公司的大型战斗机器人威廉（Wilhelm），换上狙击枪或火箭筒猛轰威廉头部，同时尽量侧移避开它



斯库特的妹妹埃莉



返回庇护所接受新任务

的光线炮和扑击，优先摧毁空中出现的维修机器人，附近的车厢可作为掩体遮挡敌方火力。击倒威廉后拾取它掉落的能量核心，虽然没有拿到钥匙，但这东西也能值回票价，上次从雷斯下士那里获得能量核心即将耗尽，如果换上这个新核心，庇护所的能量防护网应该可以持续工作更长时间。

◆小提示：免费蓝色装备

庇护所里有个叫Michael Mamaril的NPC，这个名字原本属于一位不幸辞世的《无主之地》忠实粉丝，制作组为纪念他特地在本作中使其永生。主角与这位NPC对话可免费获得一件蓝色品质以上的装备，但这位NPC会在城中四处游走，想要免费武器必须先找到他，但Michael Mamaril可不是什么时候都会出现，在PC版中他的现身几率为10%。



必须守住屋顶的传送定位器

08章 升空行动（Raising Action）

主角回到庇护所大门的哨所向戴维斯中尉报告，安装好新能量核心后整个防护网突然莫名其妙的关闭了，通话器里突然响起帅杰克得意的笑声，原来这是个陷阱！所谓的守护天使居然是帅杰克操纵的人工智能体，那个新能量核心只是个遥控器，庇护所失去防护网后，Hyperion公司的近地轨道飞船立刻开火轰炸城市。混乱中主角来到中央广场看见莉莉丝和斯库特正在尝试启动循环点火器让庇护所升空。主角帮忙启动2座点火器后，罗兰德那边又传来惨叫声，于是赶紧跑到总部二楼，可怜的指挥官大人被倒塌的屋墙压住腿部，罗兰德让主角先别管自己，赶紧把周围地上的镒矿送到莉莉丝那里，好让她尽快施放魔法将整座城市进行相位传送隐匿起来。拾起罗兰德身边的5枚镒矿，跑到广场上交给莉莉丝，一时间紫光大盛，晃得什么都看不清。当主角视力恢复正常时，发现自己已被传送到庇护所对面的山顶上。远处一座城市正在冉冉升起，高空中近地轨道空间站上射来的夺命火焰砸得它摇摇欲坠，突然，庇护所闪烁了一下，就此消失在空气中！罗兰德，莉莉丝，他们都到哪里去了？迷茫的主角眼前再度出现守护天使的头像，她声称刚才发生的一切并非尽如杰克所言，如果有足够时间她会向主角解释清楚。为表示诚意，守护天使指引主角前往地下冰窟（The Fridge）寻找罗兰德等人。



09章 光明浮城（Bright Lights, Flying City）

经过三角路口来到地下冰窟入口，一路上倾听守护天使解释Hyperion公司利用她清除寻宝者独霸潘多拉星，她厌倦了杰克的贪婪和丑陋，希望能帮助寻宝者们推翻Hyperion公司的统治。杀出冰窟后来到高地（Highlands）目睹庇护所浮现于半空，但此时无法通过快速传送门返回城中，守护天使建议通过Hyperion公司的传送定位器远程瞬移。先到前方提炼厂，乘自动吊车渡过水渠，在后院山坡上消灭小Boss饕餮地蛇（Gluttonous Thresher）后缴获传送定位器。辗转来到地势较高的眺望村（Overlook）安装定位器，此时杰克发现守护天使在暗中帮助寻宝者，勃然大怒的他派出大量战斗机器人围攻眺望村，主角拼死护住屋顶平台上的传送定位器，守护天使切断空间站的氧气供应迫使对方不得不发射传送平台。主角历经多波恶战后修复受损的定位器，经激活的快速传送门返回庇护所，最后到总部二楼与莉莉丝和罗兰德相聚，完成任务后可获携带额外第四件武器的升级芯片。

◆小提示：老虎机奖励

在庇护所内疯狂莫克西酒吧（Mad Moxxi's bar）有两台角子老虎机，投钱扳动拉杆可以赌一把运气，如果出现3个一样的图案可获得各种奖励。3个强盗头像会抛出一枚引燃的手雷，3个7S可获得换装皮肤，3个草莓可获得绿色武器，3条腿可获得蓝色武器，3个马库斯头像可获得紫色武器，3个无主之地Logo可获得橙色武器，3个单条镒矿可获得4个镒矿，3个双条镒矿可获得8个镒矿，3个镒矿堆可获得16个镒矿。注意，越到游戏后期摇角子老虎机的下注金

额越高，所以要发财还得趁早。

10章 野生动物保护区（Wildlife Preservation）



莫迪凯的爱鸟血翼变成了可怕怪物

守护天使告诉众英雄，外星人留下的宝库钥匙每隔200年就会自动激活一次，但急功近利的杰克妄图以镒矿魔力催动钥匙提前激活，现在这把钥匙被放在守护天使的人工智能核心控制区，那里戒备森严，想进去必须突破3道难关。当然，突破这3道难关的光荣任务又落到主角头上。

第一道难关是Hyperion公司的能量防护网，升级后的小机器人小吵闹有办法关闭它，但升级所需配件只有莫迪凯才能搞到。通过快速传送门返回高地，从瀑布上方跳过石崖进入野生动物保护区，闯过漫山遍野的隐形地蛇，在山顶找到莫迪凯，他告诉主角自己的爱鸟血翼（Bloodwing）被杰克的手下捉走，而机器人升级配件芯片就藏在血翼的颈圈中，必须先救出血翼才能给小吵闹升级。主角从港口大门杀入基地，受到无数机器人和隐形地蛇的热烈欢迎，在物种区大门前还要单挑一位超级机器人小Boss。进入物种区后发现关押血翼的地方只有几根羽毛，原来杰克已将血翼转移，与此同时关押各类野兽的囚室全部打开，各路妖魔倾巢出动，主角杀开一条血路来到观测台，结果发现被杰克注药异化的血翼变成了一只巨型怪鸟！没办法，为了世界和平，必须干掉丧失理智的血翼。变异的血翼会俯冲喷息和垂直冲击，它的攻击会先后变换为火焰、闪电和毒素等不同属性。伴随着警报声的响起，周围四门也会涌出无数恶狼。看准血翼的俯冲方向，迅速侧移避开，将其击杀后从颈圈上取得软件升级芯片，带回庇护所交给小吵闹，最后返回总部二楼向罗兰德报告。



布雷克是一代中的主角之一

11章 千秋板王（The Once and Future Slab）

第一道难关解决后，下一步是要摧毁Hyperion公司的控制地堡，罗兰德介绍当地的强盗头子板王（Slab King）可提供帮助。

返回高地从传送门附近的吊桥进入千刀谷（Thousand Cuts），杀进强盗营地后从二楼窗口跳入仓库，接受板王手下的人海围殴考验，撑到清场后发现这位板王居然就是前作主角英雄布雷克（Brick）。将罗兰德的信交给布雷克获得支持，此时杰克开始对板王营地实施近地轨道轰炸，主角跟随布雷克冲出仓库摧毁3座轰炸信标塔。在这场混战中敌方战斗机器人虽多，但手持大铁锤的布雷克能吸引大部分火力。战斗结束后，主角返回庇护所向罗兰德报告。



来到重兵把守的幸运城

◆小提示：莫克西小姐的最爱

在庇护所的疯狂莫克西酒吧里，柜台后有位花枝招展的莫克西小姐，给她10 000元小费可达成某项坏小子成就。如果继续给钱，超过特定数目后莫克西小姐将会回赠刻有她名字的一把带元素伤害属性的冲锋枪，这个数目随机性很大，有人给15 000元就能得到，有人给到30 000元才得着，而笔者给到了50 000元才到手。

12章 叫杰克的男人（The Man Who Would Be Jack）

第三道难关是核心控制区大门仅对杰克一人开放，只有通过生物特征扫描才能顺利进入。守护天使透露，幸运城（Opportunity）中的杰克克隆体可提供与本体完全相同的生物特征。主角传送到高地，沿公路大桥潜入幸运城，城内高端机器兵和战斗工程师多如牛毛，在幸运广场前找到杰克的克隆替身，将其击毙缴获装有生化识别数据的怀表，再到附近4座音频记录站取得足够的杰克语音样本，最后到广场中心建筑内将所有数据传回，带着怀表通过城市入口处的传送门返回庇护所向罗兰德报告。

◆小提示：坏小子成就

本作中可以和上代一样通过各种

特定行为累计达成多种坏小子成就（Badass Rank），例如拾取多少件道具，爆头多少个敌人，交易多少件物品等。主角通过达成坏小子成就自动获得奖励代币点数，这些点数可用于提升主角的各种战斗属性，虽然提升幅度不大，但积少成多后效果还是相当可观的。每项坏小子成就各有5档级别，级别越高达成难度越高，获得的奖励点数也越多，通常第一级可得1点奖励点数，第二级可得5点，第三级可得10点，第四级可得50点，第五级可得100点。有的坏小子成就初期即可轻松达成，这样可以获得更大的开局优势，例如消灭特定数量的四爪猿，只需反复退出游戏刷怪，花点时间就能达成。与朋友联机时故意交易物品50次，不等进小吵闹的住所就能达成交易五级成就。注意，通过加点对战斗属性的提升效果对所有已建立主角都有效，但每位主角的坏小子成就列表却是独立的，这意味着玩家可用不同主角反复刷成就，从而获得所有主角都能共享的属性提升。

13章 天使畏足之地（Where Angels Fear to Tread）

现在万事俱备只欠东风，罗兰德留下莫迪凯和莉莉丝守城，他与主角、布雷克将向人工智能核心控制区进发。先到城内小巷劝说机器人小吵闹前往千刀谷，来到布雷克营地迎战核心控制区外围的机器人，等待小吵闹关闭标有Hyperion公司字样的红色能量网后，进入控制区沿盘山道向山顶前进，注意避开近地轨道的轰炸印标。摧毁大门前的两座固定激光炮塔后得以进入控制区，经过大桥来到天台，布雷克派来的飞空炮艇遭到自动炮塔压制，主角赶紧冲到顶层摧毁这座自动炮塔，但不料马上又冒出更多炮塔和机器人，顶层广场上致命的激光射线交错纵横，凶险万分。接连摧毁11座炮塔后，天台顶部的控制地堡在杰克的狞笑声中突然腾空而起！原来这不是一座建筑，它是Hyperion公司研制的BNK-3R型战斗飞船！对付这位Boss一定要留在顶层平台上，因为那里有大量掩蔽物可供藏身，跑动中优先摧毁地面炮塔，以便空中友军压制敌方机器人。

巨大的BNK-3R被击毁后坠落于天台屋顶，它掉落的装备弹药足足洒满整个广场，补充完毕后进入开启的夹层入口，通过生物特征扫描后乘电梯降到地下深处。守护天使告知仅靠镒矿无法激活宝库钥匙，唯有摧毁一位魔女产生的巨大能量才能唤醒钥匙。进入人工智能核心区后见到守护天使的真身，她其实是杰克的女儿，也是一位魔女。杰克为了提前激活钥匙不惜对亲生骨肉灌注镒矿，又令其以人工智能形态诱骗铲除各路寻宝者，痛苦不堪的守护天使希望借主角之手结束自己毫无意义的生命。守护天使被禁锢在能量球内，球体顶部有3根输送管道向球内不停注入流质镒矿，而这三条管道也有刀枪不入的能量护罩。及时赶来的罗兰德爬到二楼破解电脑关闭了输送管能量护罩，而主角则留在大厅中迎战层出不穷的战斗机器人，注意能量球顶部还会刷出固定炮塔。每当罗兰德关闭一道能量护罩后，主角即可开枪摧毁对应管道，弄到第三条管道时，莉莉丝赶来增援，三人合力终于砸破所有输送管道。能量球消失，恢复自由的守护天使满怀着对父亲的怨恨告别人世。此时突然出现的杰克从背后开枪杀死罗兰德并劫走了莉莉丝——杰克的魔法女儿已死，他需要另一位魔女来激活宝库钥匙。

◆小提示：复制道具秘技

一代中有复制道具的秘技，本作中同样也有。与朋友联机时让对方充当主机，见面丢下要复制的物品，等对方拾起后立刻Alt+F4强行退回桌面，再次重进游戏会发现自己和朋友都有了一件相同的道具，注意不要选择存盘退出，也不要



可怕的BNK-3R战斗飞船



守护天使获得自由后含怨而死

在自动存盘终端旁进行交易。此方法比较麻烦，仅适合复制极品武器或某件重要宝物。

14章 天使畏足之地·续（Where Angels Fear to Tread Part 2）

被杰克劫持的莉莉丝发动传送魔法将主角瞬移回庇护所，主角定睛细看周围，发现居然是军火商人马库斯的秘密库房，附近有大量弹药箱和武器柜，赶紧搜刮一番，最后返回血色斗士总部二楼与莫迪凯商量如何营救莉莉丝。

15章 苦差和烦恼（Toil and Trouble）

莫迪凯推测杰克会把莉莉丝带到埋藏远古镒金武士的地方，而Hyperion公司的数据库里肯定有相关信息，找到这些资料就能知道莉莉丝在哪里。主角传送到沙漠，驱车向西进入镒疫山谷（Eridium Blight），冲到东南角却被升起的吊桥挡住去路，于是呼叫布雷克帮忙，这位强盗头子提出需要大威力武器炸吊桥。



摧毁锯齿匪帮的轰炸机

上车去北面锯齿匪帮巢穴，这股与布雷克争斗多年的强盗拥有强大的飞行器。进入山洞深处启动电梯失败，锯齿匪帮老大莫塔（Mortar）一边嘲笑一边派出手下围攻主角，主角按布雷克的提示离开山洞来到停机坪摧毁莫塔心爱的轰炸机，再回到洞里电梯处干掉怒火冲天的莫塔，然后乘电梯来到巨塔塔顶，摧毁5架飞空炮艇后在周围4个装有爆炸物的木箱上放置信号发生器，布雷克的飞空炮艇会赶来运走它们。离开锯齿匪帮巢穴后驱车折回镒疫山谷东南角的大桥，布雷克的手下炸毁控制塔放下吊桥，主角顺利进入Hyperion公司数据库所在的荒漠中枢区。



16章 数据搜寻（Data Mining）

荒漠中横贯着一条巨大的镒矿传送管，主角靠近后想爬上去却发现铁梯年久失修垮塌，莫迪凯建议利用附近的泵压房提高管道压力。在荒漠附近有3座泵压房，每座房内有2个阀门需要开启，全部开启后返回垮塌铁梯处，驱车从斜坡上飞起冲撞管道外壁，随后从裂口钻入管道进入数据库外围区。穿过布满火箭筒机器兵的营地，在电梯前会遇到巨型战斗机器人土星（Saturn），击倒它或避开后乘电梯登上高架公路，一路杀到数据库大楼，消灭不计其数的机器兵后开启数据终端，通过搜索对比发现杰克把新近采掘的镒矿送往英雄谷（Hero's Pass），显然那里就是埋藏远古镒金武士的地方。

◆小提示：免伤完爆Boss

本作中很多Boss战都有个奇怪特点，开打后即便主角战死复活，Boss也不会刷新重置，更不会追出既定区域。利用这点先战死一次，再从最近存盘点复活后别进决战区域，找个有利地形慢慢用枪磨死发呆的Boss，比如最后一关收拾远古武士，死一次后跳到附近岩石平台上可以开枪打到Boss，但Boss却不会扑出决战区域，周围还有弹药自动售货机，补给完全无压力。

17章 神之利爪（The Talon of God）

回到庇护所与莫迪凯商议最后的决战，下楼与考古学家坦尼斯、医生查德、机械师斯库特交谈，三人各赠高档装备以示支持主角除恶决战，最后与机器人小吵闹交谈相约在镒疫山谷碰头。

走传送门经沙漠来到镒疫山谷，在地图左下角找到小吵闹，跟着它来到英雄谷大门前，小吵闹破解密码



开门多次失败，结果招来大量机器人和炮塔围攻。撑到小机器人终于凑对了密码，大门开启后露出一道漫长的台阶，小吵闹走不了台阶，主角只能独自前行。在谷口击败敌机降部队后，莫迪凯和布雷克乘运输艇赶到增援，跟随两人且战且进，此时最重要的不是消灭敌人，而是努力在枪林弹雨中活下来。地底深处，岩浆喷涌巨石狰狞，下电梯后走过无数熔岩怪鸟盘旋的石桥来到埋藏远古战士的深渊，远远可见莉莉丝被组成钥匙的三片圣器锁在半空，仪表台前的杰克转过身来露出一脸凶相。

杰克向主角扑过来的同时也会召唤克隆替身助战，可以将杰克的真身引到远一点的地方轰杀，那些克隆替身不会跟随过来。杰克被打倒在地后，莉莉丝突然尖叫起来，原来宝库钥匙已完成充能，远古武士即将苏醒！大地震颤天空轰鸣，一只宛如异形的巨怪从熔岩深渊中爬出，这就是传说中的远古镒金武士！

远古武士会喷吐致命火焰，每隔一段时间还会蹿入岩浆，然后从另一边冒出来继续攻击。随着远古武士而来的还有与其外形相似但尺寸小得多的水晶兽，它们的近战攻击力不容小觑。为尽量避开空中不断俯冲扑击的熔岩怪鸟，也为了防止掉入炙热岩浆，主角最好躲在周边巨石缝隙中向武士开火。击倒武士后，扑向杰克的仪表台按动键钮召唤月球轰击将这头怪兽彻底终结。失败的杰克并不认输，他爬起来继续用恶毒的语言咒骂着，主角可选择亲手杀死杰克或让莉莉丝动手。战斗结束后，莫迪凯与布雷克相互搀扶着姗姗来迟，莉莉丝触摸到仍在发光的宝库钥匙，整个大厅立刻浮现出一幅银河系全息图像，其中很多颗行星都标着一个众人熟悉的徽记，看来并不只是潘多拉星上才有外星人的宝库。

“这些都是外星人留下的宝库吗？”布雷克瞠目结舌问道。

“当然，坏蛋们看来要忙个不停了。”莉莉丝回答。



跟着莫迪凯和布雷克推进



与传说中的远古镒金武士展开最后的决战

◆小提示：通关之后

通关之后后玩家可继续游戏，完成各种未做的分支任务，或以真寻宝模式（True Vault Hunter Mode）重新开始游戏，此模式下任务剧情不变，但怪物级别清一色30级以上，掉落物品档次大幅提升。真寻宝模式再次通关后，玩家仍能继续在此基础上重新开局，此时所有怪物都提升到50级，任务和战斗难度空前提高，但Boss会掉顶级橙色装备，玩家也能借此将主角升到50级。

第二次开始游戏后，进入小机器人小吵闹的住所时即可开启自用保险柜和共享保险柜。P



带有动作元素的RPG式解谜游戏 浅薄吐槽《暗黑血统2》

■广东 修钺

首先让我们就一点达成共识，即《暗黑血统2》根本就不是ACT。然后我希望我们能就另一点也达成共识，即它的前作《暗黑血统》也不是，所以因为本作从ACT变成RPG什么的耿耿于怀的各位大可以消停一会了，这两部游戏都是解谜游戏，区别只是在于一个是ACT式，而另一个是RPG式而已。

或者说一个像战神，另一个像——仙剑？

AVG的创世纪

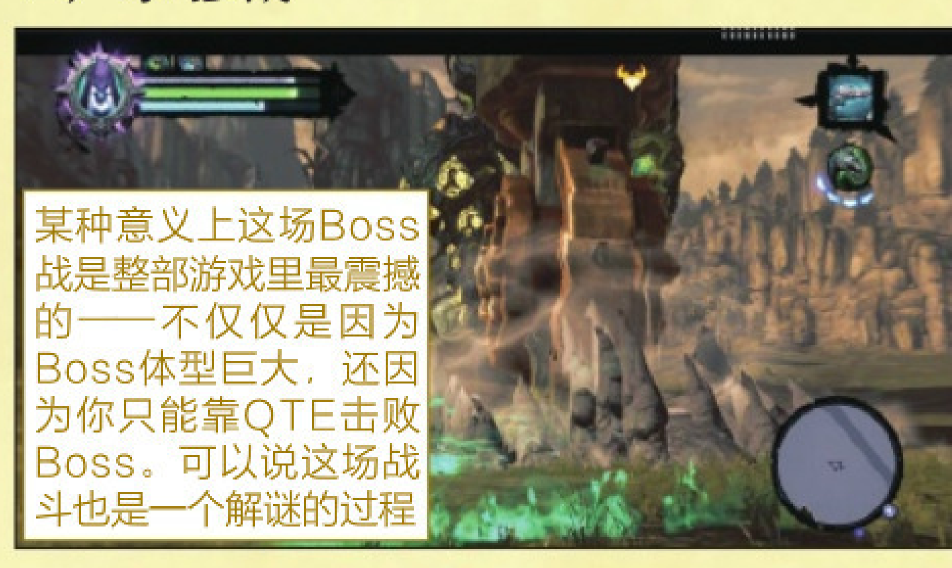
你看，现在每个游戏都想给自己加上点解谜元素，包括各大ACT。《战神》和《鬼泣》都有一些好像是系列传统一般的小谜题，作为ACT鼻祖的《恶魔城》从“月下”开始也加入了一定的解谜内容——虽然严格来说2代的谜题才是最让人无法理解的，对此喷神有一整集吐槽流传于世。

但总有那么些宣称自己是ACT或者RPG的游戏，其解谜比例已经高到了如果将之移除，整个游戏都没法继续玩下去的程度，于是它们就成为了解谜游戏。将其称为AVG可能有些不妥，不过我并没有找到更好的分类方法。这类游戏有很多，比如育碧的两个猴子系列，说起来奎爷也有做猴子的潜力，相对而言《鬼泣》则还没有爬墙功能，想来是日本人觉得白发帅哥们上蹿下跳作泼猴状颇为不雅，而且《鬼泣》的飞行系统已经很够用了。

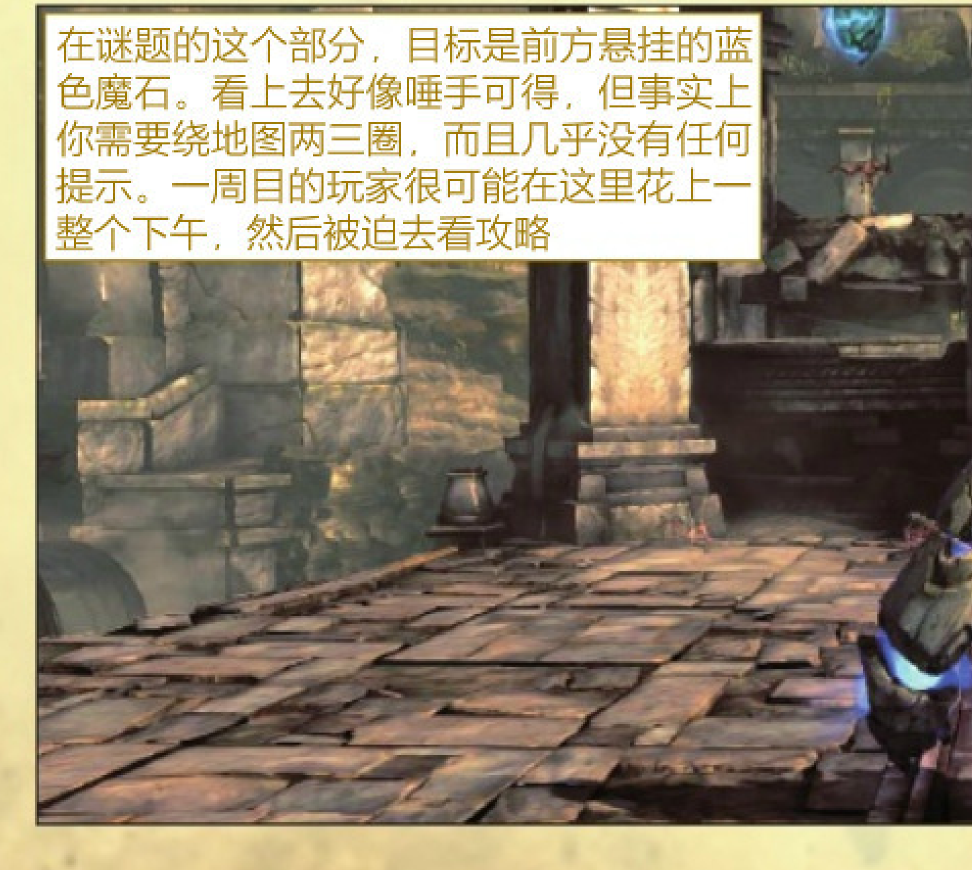
至于《暗黑血统2》，它很显然也是个猴子游戏——或者根据Death大爷爬墙的姿势，应该说是猩猩。

如果作为一个解谜游戏来看的话，《暗黑血统2》的谜题质量和完成度都不错，复杂度和难度也不算小，这也许是得益于几乎完全是为解谜设计的几个功能，比如鬼手，分身，还有传送门。一系列技能的组合使得各种谜题精巧复杂而且不至于单调，同时又将动作成分尽可能地从解谜过程中抽离——是的，他们正在做这么一件疯狂的事情，他们正在把动作成分剥除然后丢进废纸篓，而解谜成分则是见缝插针地安排在每一个角落，甚至放进了Boss战。

我不无恶意地猜想，THQ的开发人员是不是烦透了解谜中的操作要求，比如某部猴子游戏里要用精准的连续时间暂停在几道水幕之间来回乱窜的部分，才报复性地做出了这么纯粹的解谜。


某种意义上这场Boss战是整部游戏里最震撼的——不仅仅是因为Boss体型巨大，还因为你只能靠QTE击败Boss。可以说这场战斗也是一个解谜的过程


找到一个机器人，定位并连接锁链，转动机关升起两边高台，在高台落下之前爬上锁链跳向对面的墙壁——这只是整个谜题最小的组成部分


在谜题的这个部分，目标是前方悬挂的蓝色魔石。看上去好像唾手可得，但事实上你需要绕地图两三圈，而且几乎没有任何提示。一周目的玩家很可能在这里花上一整个下午，然后被迫去看攻略

所以在玩《暗黑血统2》的时候，玩家大多数时间里既不是在打怪升级也不是在上蹿下跳，而是在机关面前深深地沉思。这场景很熟悉不是么，从《华容道》《推箱子》到现在所有密室脱逃系列游戏我们总是在这么做，只是对于一部主流大作来说这略显怪异罢了。

技术总是在发展，于是游戏的画面越来越火爆华丽，于是我们玩ACT或者FPS的时候更多是在肾上腺素的刺激下做着重复劳动，而解谜这个几乎是最古老的游戏形式捎带着一点动作性和RPG成分重回主流平台就好像有人站出来说，别管那些花里胡哨的噱头，是时候让游戏回到它的本质上了。

对于《暗黑血统2》来说，它可能并不是先驱者，也不是领导者，不过确实，这里有它一席之地。

RPG的福音书

很难找到一个人能说清楚RPG是什么，因为角色扮演这四个字涵盖的范围实在是太广了。我可以做一个只有一个火柴人在一条直线上移动的游戏然后强词夺理地说它也是RPG，反正火柴人也算是角色。

因此我们换一个问题，来问什么是RPG。我相信对这个问题你首先想到的答案就是你对RPG最明朗，最鲜活的印象——而这个答案对于大多数普通玩家而言，就是打怪练级刷装备。

打怪练级刷装备然后打更高级的怪。一个令人感到悲伤的事实是很多制作者也将其视作RPG的精髓，而这个模式事实上是一种上升螺旋，成本很低，只要把人物放在一个有会掉装备的怪物存在的大地图上就行，而收益很高，玩家在厌烦或者达到顶端——一身拉风的装备，见谁都砍瓜切菜——之前都会不断地玩下去。这就是为什么RPG的元素会被如此滥用，毕竟设计怪物和装备并不像一个精巧的谜题那样花时间，而效果却比一个谜题更明显。

这种便利的工具就像潘多拉忘了收好的盒子那样危险，使用得当的话，它将成为整部游戏的福音，而反之则是其丧钟。

对于《暗黑血统2》，首先我们不能将其当做一部RPG，因为这样等于拿它的短处（或许不算）和众多RPG佳作的长处来比较，其幅员辽阔但大多数部分毫无意义的大地图，主动技能过少的技能系统，并不算繁杂的支线任务都会被亮出来和主流RPG比较，其结果显而易见。

事实上RPG部分只不过是作为基础系统和解谜过程中的一种调剂存在，就好像本作中间出现过的FPS模式，简陋而且异想天开，喜欢FPS的为什么不去玩COD和BF系列，非要来玩《暗黑血统》呢。RPG部分也是同理，不过无论如何，RPG部分做得还是比挂载了电能力场发射器的天使突击步枪和延时爆炸的恶魔榴弹炮好的。

完全数值化的人物属性，打怪时飘出来的大堆数字，装备升级系统，每一个都做得有模有样，但问题就在于它到这就完了，这就是玩家能在这部游戏里体验到的全部RPG成分，指望点别的？出门右转是“老滚”。

所以RPG成分在这部游戏里的处境十分尴尬。看上去好像有那么个样子，但玩起来总觉得少了点什么，这使得玩家经常处在一种就像呵欠打到一半被强迫闭嘴的郁闷感之中，说不出的难受。

ACT的启示录

让我们首先回想一下那些最古老的ACT——《双截龙》《忍者龙剑传》《恶魔城》，或者可以算上《马里奥》如果你非要算的话。这些游戏有一个共同特征，即在游戏中玩家所能依靠的并不多，在绝大多数情况下就只有自己的技术。

这意味着玩ACT的过程就是玩家和游戏硬碰硬，在此我们暂且将其视为ACT的本质。

当然硬碰硬有它自己的问题，比如有那么一两个游戏，我打了十几年都没能通关，所以制作者们进行了一些妥协，加装了难度设定，还有技能物品升级系统等等，其目的在于既要在核心玩家面前摆上足够让他们兴奋的挑战，又要保证初学者不会玩上两分钟就掰光盘。

但是这种行为并不能让一部ACT脱离其本意。举例来说，你需要让一部ACT——比如初代《忍者龙剑传》——变得更简单，那么你可以通过增加存盘点，减少敌人数量，修复几个Bug这样简单通用有效的方式来进行，不过你不能加入一个升级系统，让玩家可以通过不断刷怪升级，最后用游戏时间一路碾压过去。一部ACT自有其底线，而最关键的一点就是不管怎么说，操作仍然是打通游戏的必要条件。

总的来说，全凭技术。

回到《暗黑血统2》。应该说这部游戏的动作成分在一开始还算不错，尤其是一周目的启示录和梦魇两个难度，虽然怪物的攻击模式略显单调，但数量众多，攻击力也并不低，这导致了玩家必须在一群怪物中不断躲闪，寻找空档进行攻击。另一方面，Death大爷的武器系统也很不错，灵活而且打击

你看，还可以交易，这怎么不是RPG了嘛！



尽管从RPG角度讲，技能可以吐槽，但这个UI总算是做得蛮有特色



这就是《暗黑血统2》的技能树。两边总共有多达……8个主动技能



不得不承认，拿着一把重武器砍怪，看着他们头上的数字是一件很爽快的事情。游戏中的动作场面清晰而且有节奏感——至少是在一开始

简而言之，用吸血武器打怪的感觉就好像你一直在干这档子事

这个画面对绝大多数玩家来说都是噩梦——而且其中很多人到现在都没有从中逃脱

感强，轻易就能打出很漂亮的连招。我想唯一的不满应该就是动作场面太少，不过你看，它又不是什么ACT游戏。

但坏消息是，这种紧张的感觉最多只能持续到你拿到第一把吸血武器的时候。

当然吸血这种属性不是很常见，如果没有拿DLC武器包，人品也不怎么样的话，第二章中后期剧情Boss掉落的吸血爪将会是你的第一件吸血武器，至少我是这样的。

启示录难度下，在拿到它之前，我大概有五六十次战斗死亡，我想这个数字可能略高了一点，不过在那之后，直到通关为止我只死了3次，其中还有两次是在废黜国王这个Boss手上，因为当时我的等级和装备都不够，他的一招就足够秒杀我。我相信如果在更高的等级去的话应该是不会死的。

吸血就是这样一个属性。平心而论《暗黑血统2》的战斗难度是随时间递增的，不过当你有吸血之后这些难度就都不算什么了。只要你的DPS足够，完全可以一路左右键乱点过去，而这对于这游戏的动作性来说无疑是一种毁灭性的打击。

就好像每踩死一个蘑菇怪就“1up”的马里奥。

好消息是，动作成分在这部游戏里所占的比例实在是太少，甚至比复杂得莫名其妙的收集元素都要少，所以就算它被吸血毁得一干二净，至少我们还能玩到点别的。

还有什么？

是的，梦魇难度。这个丧心病狂的设定就类似于大菠萝的专家模式，死掉就全部重来。当然考虑到玩家在爬墙过程中失足掉落这一高概率事件，游戏规定只有战斗死亡才算，不过这也已经足够吓人了。

玩家必须时刻注意自己的血量。游戏中Boss战并不难，除了几个恶心的支线Boss之外。但是很多小怪战会出奇危险，因为小怪本身攻击力并不低，扎堆出现的时候又很难找到输出时机，更重要的是谁会打一波小怪回城补充一次药瓶？

所以你需要一把好的吸血武器。所有攻略都会提醒你，打梦魇难度的时候手上的武器一定要带吸血属性。关于这点我能说的已经都说了，不提也罢。

New Game Plus，也就是接关的设定。相较于梦魇难度来说这应该算是一个很普通的设定了。简单来说这个设定的存在意义就是让你花上更多时间在游戏中。作为对比，《鬼泣》系列也是以周目数出名的游戏，甚至有至少玩上四五周目才算在玩《鬼泣》这种说法，不过历代《鬼泣》都是用各种方式让怪物飞在天上不下来的游戏，你总能找到新的乐趣，而《暗黑血统2》是个解谜游戏，已经知道破解方法的谜题事实上就像被剧透的电影一样，寡然无味。

FPS部分。曾经看过一篇分析，表示《暗黑血统3》可能会以FPS模式出现，毕竟1代和2代中主角都使用过Famine的左轮枪，不过从2代的FPS部分——当然实际上是第三人称射击——来看，实在是难以接受这个假说。

就手感上来说，《暗黑血统2》仅有的三把枪械，包括一般只拿来引爆炸弹的左轮手枪，制作都不尽人意。在《凡尘》这一章节中玩家可以使用两把算是正统一些的枪械，其中天使突击步枪完全没有后坐力，在连续射击后会过热而暂时无法使用，但无法理解的是普通的连射和右键的电磁炮共用一个热量槽，但中键对脚下的轰炸却不产生热量。恶魔榴弹炮略微好用一些，左键发射右键引爆，但装弹速度实在是对不起潮水一般涌过来的怪物。

好在你仍然可以扔掉不靠谱的枪，攥住你心爱的镰刀战个痛快，否则我认为这一段就应该是整个游戏流程中最难的部分了。

总结

总的来说《暗黑血统2》还是一部值得一玩的游戏。虽然它在很多地方都留有遗憾，不过它的谜题设计很精巧，RPG架构有模有样，如果你不是很在意这个，动作场面也很火爆，尤其是你拒绝使用一切吸血武器的时候。很多时候我们不能要求过多，玩得舒服就足够了。P

还好，在梦魇难度下至少摔下去的时候不会算彻底死亡


相当不靠谱的天使突击步枪。虽然看上去数字很大，但一对镰刀能轻易打出更高的伤害，而且还是AoE



IT'S COMING “疯狗”还是“遛狗” 难道只能二选一

谈FIFA系列防守系统的瓶颈

■江苏 老黑

所谓“疯狗流”，是在足球游戏中依靠身体和速度进行满场疯跑式的野蛮铲抢。对防守球员防守面积的夸大和自动出脚的设计，使得“疯狗流”终于在FIFA11中“进化”为了完全破坏平衡性的毒瘤——防守方式被简化为了手动操作一人卡位，再按住Xbox360手柄上的X键，距离对方持球者最近的AI队员就会像精确制导炸弹那样快速贴上去，然后从不可思议的位置（如背后）将球生抢下来。在真实的足球比赛中，上抢出脚是一种风险性极高的防守方式，因为一旦扑空，自己就会彻底丢掉防守位置，而在“一键无脑抢”“一键无脑贴”的时代，这却是相当安全，并且成功率极高的操作。“疯狗流”在功利性较高的网战中成为必学技能，也就不奇怪了。

从“疯狗”到“疯狗”的轮回

痛并思痛之后，EA Sports在FIFA12中对防守系统进行了大换血：引入的“战术防守”（Tactical Defending，以下简称TD）不再给防守队员享有各种特权，对跟防的强化和对出脚上抢的削弱，逼迫以往“疯狗流”的忠实信徒们将注意力放在对进攻线路的预判和对战局的分析上，更需要对对手的心理状态进行解读。强制在网战中推行TD之后，不用意识防守的玩家，根本不可能立足。当然，有矫枉过正嫌疑的TD也产生了新的问题：在贴身逼抢的“成本”陡然升高之后，防守从过去的“疯狗”一下变成了“遛狗”。

其实，足球比赛中以跟防为代表的TD和以身体激烈对抗为代表的LD（Legacy Defending，FIFA之前的“抢、逼、围”防守模式）并不是矛盾体。根据场上情况，该跟就跟，该卡线路就卡，该上抢就上抢，该贴身就贴身。但在游戏中做出这个效果来就很难，除了个别顶尖高手以外，也很少有人能够用TD玩出凶狠的对抗味道（因为现在上抢失败的代价太高了）。于是在后续的版本更新中，制作组回过头来开始增加出脚抢断的成功率。到了最新发行的FIFA13中，球员自动出脚的频率与成功率又回到了FIFA11的水准，拉扯动作（Push&Pull）的加入，甚至让一些身体强悍的恶汉们的拦截方式变成了不停按着X键去玩“碰碰车”。于是玩家们再次惊呼——刚刚被赶跑的“疯狗”又回来了！

是“疯狗”错了吗？其实，“疯狗”恰恰是节奏越来越快、攻防转换频率越来越高的现代足球的发展趋势。防守时大家非常客气的站好位置，离着拿球队员两米开外，预判到他突破，然后“啪”的一声将球捅掉……这是古典足球的踢法。绝大多数成功的抢断，都是靠凶狠的逼抢、贴身的使对方的停、控出现失误。不客气的讲，完全靠意识进行防守与赌博无异。2007/08赛季欧洲冠军联赛半决赛次回合曼联面对巴萨时开场后的十分钟、皇马本赛季西班牙超级杯次回合皇马对巴萨的整个上半场，所采取的都是标准的“疯狗”战术。攻防体系最为先进的“宇宙队”，其前场紧逼、中场不给对手超过2秒的出球反应时间，全场进行凶狠压制的打法，无异也符合“疯狗”的定义。不仅仅是强队，任何球队都能“疯”起来，但一旦采用孤注一掷式的全场紧逼，最先被拖垮的往往是自己。因此成功的“疯狗”，绝对不等于无脑地按住加速和上抢不放，恰恰相反，这是需要相当的操作水平和防线意识的，



FIFA13的庆祝动作取消了大特写



↑FIFA13的场边镜头内容得到了加强，你还能看到热水队员和教练的背影

→FIFA13中的后卫已经能够做出伸胳膊增加防守面积的动作，这是身体对抗系统中一个积极信号

同时对防守球员的个人能力也有较高的要求，并且还要对代价有很高的承受能力。然而FIFA游戏恰恰因为没有对玩家的操作成本提出足够多的要求，而在整个防守系统上陷入了瓶颈。

被异化的身体对抗

FIFA12加入的全新卖点——冲撞引擎用对各种跌倒的演绎，极大的强化了激烈身体对抗的视觉表现力，今年的FIFA13对该系统物理碰撞效果进行了再升级，使得一些搞笑的乌龙场面不再出现。然而，Impact Engine却依然没有准确表现出身体对抗的内涵。

在1vs1的对抗中，持球进攻者永远都拥有主动权，而处于被动状态的防守者则永远都掌握着成功率的优势，否则足球比赛场场都是两位数的比分了。尽管在启速和注意力上永远比进攻者要慢，但防守者可以通过对身体优势的合理化运用，来对对方场上的行为做出限制，这就是通常所讲的逼住对方。在英超这种节奏的对抗中，想通过中场是一件非常困难的事情，如果不进行必要的摆脱，在一群恶汉的围追堵截之下，往往连球都出不去。而在回归疯狗路线的FIFA13中，我们看到的是游戏的逼抢操作的重点是“抢”，在“逼”上做的文章很少，这完全是一种本末倒置。于是游戏中控球能力稍好一点的球员都可以无视惯性和身体极限进行各种急停、急转和变相动作，好像一条滑溜溜的小鱼，而防守者的身体几乎无法给对方技术动作的实施产生干扰。况且FIFA系列中防守球员的惯性永远都要比持球进攻队员大很多，还没有等你上去贴住，人家已经一扭就实现整体突破了。因此最为稳妥而有效的防守方式，就是与之保持一段距离跟住，然后伺机冲上前去按下X键出脚抢断。

当然有玩家会说，一面放低重心后退，一面找机会出脚，这不是正是现实中最合理的防守方法吗？FIFA在体现出了这个大原则的同时，却没有做出后卫身体给对方拿球空间的限制作用，FIFA中那些非常有效的原地拨扣动作和小幅度的拉球，现实中那些平均水准的拿球队员在对方距离自己1.5米左右的时候绝不会去做，因为没等动作做完就被人家一个箭步将球破坏掉了。在贴身防守方面，FIFA体现出的对抗就更加简单粗暴了：FIFA11的问题是一贴就断，FIFA12的问题是贴不住（况且就算贴住了也没什么用），到了FIFA13则回到了FIFA11的一贴就断，只不过断球的过程需要手动按键。

真实的贴身防守，绝不是要么“断掉”，要么“断不掉”的二分法，甚至后卫贴上的任务都不是为了断球，而是为了通过干扰对方接下来的动作来迫使其失误，影响对手整体进攻的连贯性。这个过程需要借助上肢互相拉扯、推搡，下肢，以及靠臀部、腰部、躯干互相倚靠、顶撞。总之，用尽一切办法破坏对手的平衡，控制自己的平衡，在比赛规则允许的范围内用任何可能的身体部位去压迫对手——这些防守动作在Impact Engine所演绎的身体对抗的视觉效果中是存在的，但玩家却无法对这些“小动作”进行具体的操作，并且就算是已经完全处于被压制地位的进攻方，只要他还没有被撞歇菜，哪怕是踉踉跄跄的状态下，其传控的能力也不会受到任何的削弱。



当年公牛队的战术就是把球传给乔丹，现在FIFA中皇马的战术已经简单到了将球传给C罗，然后拉开空档后传给本泽马射门

这种对贴身防守的错误理解，直接导致的后果就是“背身拿球”这种身体对抗过程中最容易出现的具体情况，在FIFA游戏中极少出现。现实中的后卫即便在区域防守的战术下也会与防区内的对方前锋保持3到4个身位的距离，待中场出现输送意图后会立刻实施贴身，目的是在对方得球后可以第一时间对其施压，让他无法在第一时间做出技术动作，二是不让其转身，毕竟屁股对着本方球门，至少可以让他们无法给本方后插上队员塞球或者直接射门。而在游戏中，这个最基本的防守原则几乎没人用，因为贴住对手背后的上述两个功能一个也实现不了。我们看到的是通用操作是操作后卫保持一定距离防止其直接甩开，用“空间换时间”的方式给队友的协防创造条件。

当然，手快的玩家在这种情况下会用RS摇杆手动切到后卫，然后待中场将球送出后进行绕前防守，但这种操作面临极大的风险性，因为一旦没抢到球就等于赠送给了对方单刀大礼——冲得稍微慢那么一丁点，就会让对方用哈维惯用的“360度绕圈”、“小白”（伊涅斯塔）的“油炸丸子”动作、接球瞬间推RS摇杆的人球分过，乃至更加简单粗暴的加速扭动轻易突破。这种情况下甚至连比较保守的RB键自动跟防（Auto Contain）都不能使用，因为后卫顶上去之后，防守对象只要在拿球后做一个撞墙式配合就能够打出漂亮的反越位了……这根本不是足球中的背身技术，而是篮球的背身靠打。对身体对抗，尤其是背身拿球的异化，其直接受害者就是哲科这种无论



↓即便伊布、德罗巴这样的球员不惧怕任何的贴身压制，他们也不会喜欢被人贴身的感觉，这更不是游戏中贴身无用论的理由

↑巴神和哲科经常被归入同一种类型的锋线杀手，但他们不同的前场拿球习惯，以及背身拿球时对进攻线的作用，在FIFA13中还很难体现

→边后卫的主要防守思路是将对方往边线逼，宁可让人家下底，也不要将内线让出来，但FIFA游戏中很难做出这个感觉来，稍微有些速度和盘带优势的快马，几乎是想内切就能切进来，边卫除了赌一边以外没有别的方法

是反击还是阵地战中都能在人丛中背身拿住球，通过拉扯给本方后插上队员提供掩护的“桥头堡”型球员——无论你是无坚不摧的锋霸，还是无孔不入的小快灵，前场得球之后扭着别扭的大秧歌杀向禁区，在规则漏洞和利益驱动下几乎成为了唯一可行的选项。

对“身体”作用过于粗糙的处理，是“疯狗流”蓬勃发展的的土壤。其实包括贴身跟防（A键结合摇杆的左右方向）、拉拽（位置不利情况下按X键）和背身护球（原地状态下按住RT键）的操作在FIFA中都是存在的，但他们各自的功能都存在严重的缺陷：TD跟防的距离最短只能保持到两个身位的距离，给予的压力远远不够，拉拽能够扯得对方东倒西歪，可除了最后拽倒吃牌以外没法进行有效的干扰，背身护球更是在这种疯狗式的攻防转换过程中除了拖慢整体进攻节奏毫无用处。

“持久动力”的危害性

FIFA11中引入了双体力槽，第一条用于定义球员的爆发力，第二条显示的是球员剩余的体能储备，这明显比PES系列要科学。然而到了FIFA13中，我们依然看不到合理化的体能消耗系统。按住加速跑会让体能刷刷下降，这种设计没什么问题，可比赛中让球员撒开腿跑的机会并不多见。跑动中完成技术动作，以及攻防过程中大范围的无球跑动，才是消费能量的大项。

控球过程中进行一系列的急停、急转、扣球、转身，附带各种花式动作，完全无视物理定律……也许现实中的梅西、C罗是可以像他们的虚拟替身那样将球玩得顺风顺水，但这些连续的“急停→启动→变速→转身”动作都是要耗体力的，特别是短时间反复地完成。搞完这些动作，你能不晕头转向球还在脚下就不错了，哪里能像FIFA那样几乎对



自从FIFA11就出现的挑传身后威力过大的问题依然存在，中场经常可以传出落点在小禁区前沿，使对方门将根本出不来的诡异弧线球



任意球快发和战术任意球可以打出很多意想不到的配合

由于缺乏体能和惯性的制约，“煤球王”这种本来就逆天的球员，在游戏中只能不断让对手体验什么叫做“挡不住的感觉”

无氧运动能力的储备完全没有影响，一面玩花活一面还能将球粘在脚下狂奔不止？H2H网战中之所以会出现“黄麻”泛滥成灾的情况，是因为打法已经简单到将球交给C罗，然后就可以一路扭进大禁区，接下来要么是搓射，要么是交给本泽马接着扭，防守方除了跟住没有任何有效的方法。现实中如果C罗是这种踢法，那么一个三流后卫就能够轻松防死他，要做的仅仅只是与之保持一定距离后退，待其爆发力因为长时间毫无意义的花哨动作而出现下降之后，一个上抢就能解决问题。当年德尼尔森这样的“盘带大师”之所以一拿球，队友的咒骂声往往比对方还要凶，就是这个原因。

再说说令人诟病的二过一问题，固然“One Two”在FIFA系列中不是那么好用，但连续的穿插跑动，尤其是挑传身后那神一样精确的弧线和精度，迫使防守方一旦看到有人开始穿插，就要手动操作人员紧紧跟住，在这种波浪式的冲击之下迟早会出现致命的漏洞。有人会说，二过一这种最基本的撞墙式穿插不也是现实中最主要的进攻手段吗！？问题是现实中无论是跑位还是传球都不可能像游戏中这样精确，最重要的是中场球员反复的折返跑会很快耗干他们的体能，然而这种代价在FIFA游戏中恰恰是不存在的。固然，我们会在比赛下半场的后半段，看到很多球员的体能出现“空管”的状况，但除了跑位欠积极、跑动速度有一定下降、更容易受伤以外，其技术动作的完成质量基本上不会受到影响，尤其是各种扭曲的连续“秧歌”动作，根本不会因为体力不支而在盘带过程中出现失误的情况，况且位置上的进攻球员还可以通过替换下场而得到新鲜血液的补充。

从宏观层面来看，体能下降对整体攻防所带来的恶果，就是三条线的脱节——攻的时候，自己人上不去，最坏的后果不过是一次进攻没法进行，而守的时候前面的人回不来了，就会很容易出现以多防少的危险局面。在游戏中那些下半场最后20分钟时双方都需要拼意志力的时刻，之前再怎么“疯狗”，从三条线的运转上还是很难看出存在什么体能不足的问题，无论是进攻还是防守都来去自如，完全没有上去之后回不来的尴尬。

结语

今天的FIFA系列已经从宏观上具备了真实比赛的感觉，也为现实中各种防守方式提供了具体操作的解决方案。然而由于身体对抗和体能系统长期以来的缺陷，使得游戏在具体的攻防手段上还存在着很大的提升空间。一场游戏的时间只有现实比赛的十几之一，这也决定了激烈对抗过程中由于各种变量所导致的失误，很难在游戏中得到贯彻，但这绝不是“疯狗流”合理化的存在理由。FIFA系列自从2007年（FIFA08）以来异军突起，关键就在于它在模拟性上已经全面超越了PES系列，“真实性”也必须成为系列未来的发展方向。我们期待在下一代游戏硬件问世之后，能够看到FIFA再次捅破制约自身发展的这层新的窗户纸。P

苍茫西北奏蝶恋，众痴迴梦叹游仙
——记第二届“仙剑奇侠传”音乐会

■湖北 楚若颜、甘肃 张百强

编者按：2012年10月14日晚，第二届“仙剑奇侠传”主题音乐会在西北师范大学敦煌音乐厅里举办。去年11月首届“仙剑”主题音乐会举办于北京师范大学，而这一次的地点则是在甘肃省兰州市，“仙剑之父”姚壮宪作为特约嘉宾飞赴现场，并出席了西北师大“师说三人行”专场访谈。本次音乐会是由西北仙剑后援会主办的，兰州作为一个西部城市，在游戏、动漫文化领域的发展无法与东部相比较，这样一场民间性质的“仙剑”活动能够成功举办，是热爱“仙剑”的一众痴人克服诸多困难的结果。当大家从迴梦一曲中依依不舍地醒转，重新面对生活并回顾起实际问题的时候，从爱好者、组织者到嘉宾，对这次音乐会都有了新的感触。

“仙剑”情难舍
——活动主负责人张百强

时至今日，第二届“仙剑”主题音乐会已经圆满落幕，三个月的辛苦历程也终于画上了句号。回忆往昔，我总在问自己，为什么要办这场“仙剑”主题音乐会——而且是在大家看来相对落后的西北？回想起举办《逍遥游》试玩会的时候，众多仙迷总抱怨姚仙为什么不来西北，我就萌发了这样一个念头，一定要创造机会让姚仙能够见一见西北的孩子。而自从姚仙接受CCTV音乐频道的访谈，表达了希望在2012年能够有一个地方举办“仙剑”主题音乐会的想法，我才下定决心要完成姚仙的这一心愿。

现在回头来看，西北仙剑后援会的组织性质决定了其非盈利和松散性，在整个活动的过程中并没能起到核心控制的作用。作为一个非盈利组织，举办这样大型的活动，资金困难就成为了首要问题，而解决方法是寻求赞助商的合作。可这同时也产生了一个问题——活动主导权的归属。这年头，谁都认为“有钱的就是大爷”，姑且不评论它的正确性，就事实而言，这次活动的主导权很大程度上被赞助商拿去，而作为发起方的西北仙剑后援会，在这个活动



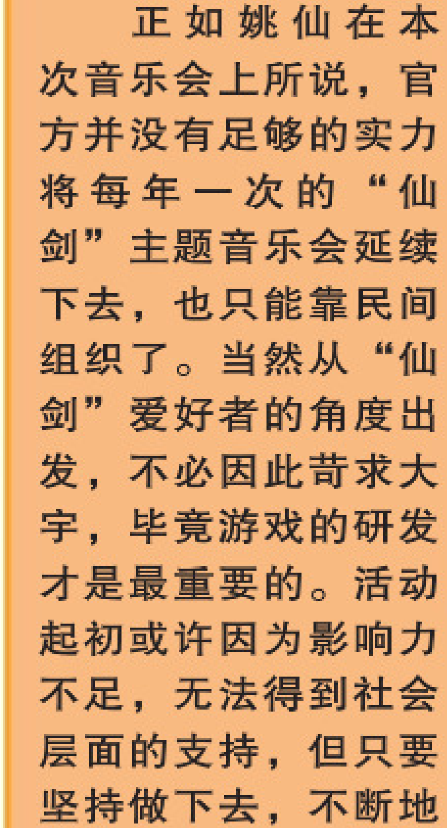
↑音乐会入场大厅
→音乐会舞台



非官方背景

作为一次纯民间性质的“仙剑”主题活动，这场音乐会从前期的筹划到活动性质定位，到随后寻找赞助商，再到对演出节目的编排乐队舞蹈的指导，每一个环节都遇到了不少困难。作为一个同好会性质的非盈利民间组织，资金问题自然是首当其冲的，其次在人员组织上也面临了意想不到的困难。西北仙剑后援会，可以算是全国占地面积最广的一个后援会了，但由于地域广阔，人员分散，组织也就相对松散，虽然西北“仙剑”爱好者的绝对数字不少，但很难一次集合大量成员加入活动的筹划与准备。

正如姚仙在本次音乐会上所说，官方并没有足够的实力将每年一次的“仙剑”主题音乐会延续下去，也只能靠民间组织了。当然从“仙剑”爱好者的角度出发，不必因此苛求大宇，毕竟游戏的研发才是最重要的。活动起初或许因为影响力不足，无法得到社会层面的支持，但只要坚持做下去，不断地从前人举办的活动中吸取经验教训，不断完善，形成惯例甚至品牌，那么“仙剑”主题音乐会的社会的关注将大为不同，现在面临的一些困难就会得以解决。



本次音乐会的的海报——这其实已经是第二版了，并且日期也有所更改。这也显示出民间组织活动的多舛

中并没有太多的话语权。在活动之后，甚至有流言说活动的负责人将音乐会的主办权出卖给了赞助商，这一点点流言蜚语，着实会伤了很多人的心。我想，这也给后来人提供了一点教训，在办类似的活动时，切忌失却话语权，舍本逐末，导致功亏一篑。

音乐会中途出现的一些音响设备、调音方面的问题并不是突发性的，而是因为之前彩排的准备不足。由于音乐会当天活动安排十分紧凑，工作人员人手有限，以至于音乐会并没有进行充分的彩排和妥当的安排。在人员的安排上也存在着问题，在固定的岗位上没有安排专门人员负责，对于突发事件也没有准备好预案。很多问题的出现都是有其前兆原因的，并不是突发的，充分的事前准备是活动成功的必要条件。

因为各方的支持与鼓励，我们才能在重重困难中得以前行。虽然在整个活动中有摩擦有纠纷，但“仙剑”教我们学会感恩。再多的争执也多是因为立场的不同，但初衷都是一样的，都是希望“仙剑”可以在西北枝繁叶茂，希望活动可以圆满成功。当一切都已落幕的时候，曾经的一切争执都已是过往云烟，剩下的只有感恩，感谢所有为之努力过、给予帮助过的人们。

兰州之行感言

——姚壮宪

西北，人口是没北上广多，但这次活动人气不亚于北上广。那天天气虽然有点凉，但工作人员和仙迷热情无比。



姚壮宪飞赴兰州参加本次音乐会及访谈

漫展上姚仙在“仙剑客栈”与籼米交流（左一阿扑，右一行云）


姚仙在音乐会上接受采访

这是我第一次到兰州，也是继内蒙临河、西安之后我的足迹到达内地最西北的地方。飞机到达兰州上空时听到空服员的广播，一直到降临前我一路望着地面的景色，这是我的兴趣——因为我想看看中国大陆每个城市的山川地貌和地质环境。

这是10月中，兰州的秋意已浓，地面上一片黄土地地质的丘陵，点缀着繁星般绿色的点，看得出是人工植被的松柏、和野生的草丛，掺杂着部分先入秋或变黄或变红的树。到了西北师大，很大，整齐而安静，感觉很有气质的学校。虽听说西北多好汉，但办起教育来也是文武双全的。因为我的时间关系，活动排的很密集，把工作人员累的跑上跑下，但都不叫苦。我太太常自夸他们西北人耐力强，看来是没错。活动玩家来了许多，热情程度不亚于之前我到过的其他城市的同类活动，大家的眼神和笑容都相同，可见，爱“仙剑”是没有地域之别的。

这次活动的主要意义不在商业价值，而是甘肃地区喜爱“仙剑”的玩家一次热情的展现，虽然不是大宇或百游举办的官方活动，但承办方、玩家和媒体的热情丝毫不亚于官方的活动。除了感谢仙剑西北后援会，在此我要感谢西北师大团委和学生会以及现场进行微博直播上墙的腾讯微博甘肃分公司的朋友。能受邀请在西北师大“师说三人行”和学生们交流，是一件欣慰的事。看到许多和我年轻时一样抱有梦想的学子，很惶恐、也很欣慰。惶恐的是怕我说错了什么而误导他们，我希望我的经历能带给学生们一种对人、对人生的正面的能量，而不只是玩游戏的理由。欣慰的是仙迷们都很清楚喜爱和沉迷的区别、知道“仙剑”精神和文化内涵的意义，毕竟能进西北师大的学业应该都是不错的。

北京师范大学音乐会开启了一个先例，这次西北师大接下火炬，而且是在过去“仙剑”官方活动的足迹从未到过的甘肃省会兰州，具有多重的意义。学生们不计代价、不辞辛苦，只为了自愿贡献和热情展现一次他们对“仙剑”



仙剑COS表演

的感觉，并让甘肃的仙迷甚至爱好动漫的学生体验到。无论过程如何，这次的音乐会的举办就是一个里程碑。“仙剑”17年的积累，音乐是最主要的“仙剑”文化宝藏之一，我很希望在官方和玩家共同努力下，“仙剑”音乐会有机会能在全国各地继续举行，越办越好。

结语

就像“仙剑五”的主题——心愿，每个人心中都有一个愿望。第二届“仙剑奇侠传”音乐会，“仙剑之父”姚壮宪，Coser阿扑、行云的访谈，可以算是圆了兰州仙迷们的一个心愿，能近距离的接触到自己心目中的偶像，感受到他们的亲切与幽默。同时，这也算是圆了姚仙西北之行的心愿吧，感受到西北仙迷的热情，相信姚仙也会感到很开心。当然我们共同的心愿，是希望继续看到“仙剑奇侠传”音乐会的第三届、第四届、第五届，更希望能早日邂逅仙剑五、仙剑六、仙剑七……

天下英雄谁敌手
——MOBA游戏大战一触即发

■山东 hjpotter

导语

DotA不是第一个在中国流行的MOBA游戏，也不会是最后一个。

当年，借助《魔兽争霸3》强大的地图编辑器，无数优秀的自定义地图诞生了。一开始，拥有各种稀奇古怪版本的"3C"上手容易，让许多不喜欢建造建筑和控制太多单位的玩家过足了对战瘾。"真三国无双"（此处指的是一张"魔兽3"的对战地图，并不是日本光荣出品的动作游戏，下同）依托于大家耳熟能详的三国历史，凭借着很有特色的道具和英雄设定，在网吧中的占有率曾远远超过当时没有稳定汉化的DotA。但最终"真三"的版本停留在了3.9D，职业高手们也纷纷转型。与之相对，冰蛙（Icefrog）从2005年接手DotA以来一直坚持更新游戏版本，听取玩家的建议不停地修正技能和游戏的平衡性，一手将DotA推向了世界级的竞技舞台，赢得了世人的尊重，以至于重新定义了MOBA这个新兴游戏类型。

小贴士： MOBA游戏，指的是Multiplayer Online Battle Arena Games 的简写，意为多人联机在线竞技游戏，有时也简写为MOBA Games

现在的单机游戏大都有网络对战模式，游戏的类型也在不断地进化。DotA被称为单机游戏，但很多人认为《英雄联盟》（LoL）是网游，那么继承了DotA的游戏性却参照了LoL运营模式的DOTA2到底是单机游戏还是网游呢？你说它是单机，但玩家们大部分的时间都是在网上捉对厮杀；你说它是网游，但它又有局域网模式，可以线下自娱自乐。传统的游戏分类并不能很好地将这种新兴游戏归类，所以我们将DOTA2和LoL这类游戏重新定义为MOBA Games。

自网游问世以来，以《无尽的任务》《传奇》为代表的MMORPG就占据着市场的大半江山，《魔兽世界》的高素质更是征服了许多之前从不玩网游的玩家。但近些年，MMORPG的市场占有率逐渐缩小，给人一种盛极而衰的感觉。EA重金打造的"魔兽终结者"《星球大战——旧共和国》高调出击，却面临在线人数大幅度下滑的窘境，不得不关闭大量服务器，现在连收费模式都由时间收费改成了道具收费，除了《魔兽世界》之外的其他同类游戏也都不怎么好过。

人们的时间是有限的，上班上学消耗了人们的大部分精力，回家后当然会希望能轻松一点，而不是在副本里继续





上左："真三国无双"这张类DotA地图曾经陪伴了我们不短的时光

下左：四大MOBA游戏画面对比，从左上到右下分别为DotA、HoN、LoL、DOTA2

上右：EA的《星球大战OL》前景黯淡



众MOBA游戏争抢市场

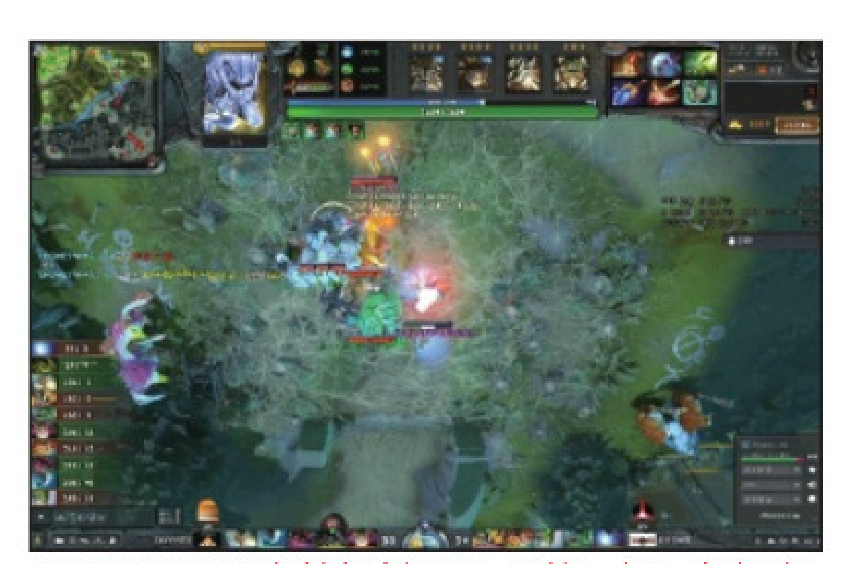
勾心斗角。随时拿得起放得下的休闲游戏、社交游戏和网页游戏吸引了大量休闲玩家，而对于更在意游戏品质的核心玩家来说，与人对抗也远比一遍又一遍地刷副本更有意思。于是强调人与人对战又可以随玩随停的MOBA游戏便开始逐渐抢占现在的游戏市场，其中最先火起来的便是DotA。

随着DotA的大红大紫，仿照DotA制作的拥有独立客户端的MOBA游戏如雨后春笋般冒了出来。《超神英雄》（HoN）和LoL都强调自己是DotA“原班人马开发”，疯狂地蚕食着DotA的市场。《梦三国》《天翼决》等国产游戏也在虎视眈眈。面对这些挑战，冰蛙绝不会坐以待毙，但不开放的War3引擎束缚了他的想法。于是他与开发了《半条命》等名作游戏的著名游戏公司Valve合作，使用“起源”引擎制作了DOTA2这款DotA游戏的技术升级版，力求在游戏性上完全继承DotA的优良传统。相比之下，暴雪则从来没把DotA当成自家的孩子，在失去了DotA商标所有权之后，他们宣布将使用独立引擎制作《暴雪全明星》这款类DotA游戏（这口气总是要争一下的，但什么时候能做出来就不好说了）。僧多粥少，市场终归有限，MOBA游戏大战一触即发。

MOBA游戏的制作理念分析

MOBA游戏中最基本的东西都大致相同：交战双方分别由5人组成，目的是摧毁位于地图另一角的对方的基地，有3条相互连通杀机四伏的道路指引你走向胜利。由于DotA需要借助《魔兽争霸3》中的数值系统和模型，所以其中的英雄设定沿用了“力敏智”系统。这个系统用在英雄与士兵混杂的即时战略游戏上很棒，但对于MOBA游戏却是可有可无的。攻击力、护甲、生命和魔法等数值就足以描绘出一个英雄，而且更简单明确。但冰蛙为了老玩家能够尽快上手，依然在《DOTA2》中沿用了力敏智系统，HoN和大多国产游戏也萧规曹随。

LoL打出的旗号也是“DotA原班人马制作”，团队中有不少骨灰级的游戏制作者，包括DotA5.x系列作者羊刀（Guinsoo）。在此需要说明的一点是，DotA有许许多多的版本和制作者，羊刀由于工作的关系，早在2005年就将DotA的更新转手给其他人。大部分中国玩家接触过的都是由冰蛙从6.10版本后接手制作的DotA，对LoL的游戏风格有些陌生也就不奇怪了。不过实际上LoL的游戏开发商Riot Games在保留DotA游戏核心内容的同时对系统进行了全面改造。首先是取消了力敏智系统，增设了“法术伤害”属性，让法师们不必总是屈居辅助之位，而是同样拥有统治比赛的能力。其次游戏里死亡不会损失金币，减少了补兵获得的金钱，并且取消了反补这类对玩家没有正面增益的操作——这样可以增加玩家们的战斗欲望。毕竟谁也不愿意看那种每人占一条线刷钱刷到天荒地老海枯石烂的比赛。经过种种改变之后，LoL变得比DotA更容易上手：英雄自带回城技能、曲折的森林被简化为草丛，也没有像迷宫一样的野外商店。此外在LoL的游戏里，每场比赛前玩家都可以为英雄选择相应的“符文”“召唤师技能”和“天赋”，这样一来，即使同一个角色，玩法也能有很



DOTA2几乎完美复制了DotA的一切，包括力敏智系统



这是LoL中打野英雄专用符文，想要更多的符文页需要付钱购买



英雄绝不是出得越快越好，技能一定要突出英雄的特点



DOTA2中的赏金猎人

大不同。很多DotA玩家认为LoL是个腾讯代理的打法单调没有反补妇女儿童专用的休闲卡通游戏，这种认识显然有些片面。虽然LoL有不少缺点，但它不盲从DotA而是按自己的理念改变游戏规则这一点确实值得赞扬，其中有一些改变在当时来看可以说是很有前瞻性的，这些设定也被不少后来者效仿。

比起LoL和DotA依照各自的理念走出泾渭分明之路，大多数国产游戏则是一锅大杂烩。它们往往把正反补、力敏智和符文天赋系统混杂在一起，偶尔会有一些自己的创造。如《群雄逐鹿》一类的MOBA游戏增加了10vs10作战模式，《天翼决》等游戏也为避免单调把地图改为横向，道具格子增加到6个以上。《梦三国》等有增加技能伤害，减少技能CD，复活短得钱多的娱乐模式。这些“娱乐性玩法”给了玩家更多的选择。

但需要指出的是，MOBA游戏绝不是只要英雄数量多、出得快就行——看看DotA就知道了，冰蛙一年也只不过做几个新英雄。但有些游戏为了多圈点钱，恨不得一周就出几个新面孔。冰蛙或许未必能设计出最有想象力的技能，但他手中每个英雄的技能相关性却是超一流的。赏金猎人原来是个定位尴尬的英雄，后来经过几次修正，强化了暗杀追杀这样的技能，给大招“标记”增加了加速和提升队友击杀金钱的效果，取消了无用的概率暴击技能，并对技能的耗魔量进行了精确控制，让人一看就知道这个英雄应该及时参战，混在人群里不断偷袭后排的法师，而不是四处收线冲在前排顶着输出。DotA中大部分英雄的技能之间都是互补的，缺了哪个技能都打不出一套完美的连击，无法发挥出全部的实力。反观很多国产游戏为谋取利益，挤牙膏式地推出新英雄，将现有英雄的技能随机抽取几个出来略作修改就加到新英雄身上，从而导致暗杀英雄没减速技能，肉盾英雄没控制技能等现象，英雄定位极其混乱。大量雷同的设定根本没有灵魂可言！

MOBA游戏的收费理念比拼

不算War3客户端的话，DotA就是一个完全免费的游戏。传说中的“富二代”冰蛙从DotA上获利甚微，能坚持这么多年实属不易。现在冰蛙已将大部分精力投入到了DOTA2上面，商业化之后的游戏必然不可能完全免费，各种不同收费理念的比拼无疑成为玩家们最为关心的问题。

HoN是最早的MOBA端游之一，游戏理念与DotA如出一辙，收费方式则和单机游戏差不多，玩家们只要付一次钱，就可以畅通无阻地游玩。不过好景不长，LoL的出现给了HoN当头一棒。LoL并不需要“入门费”，主要靠装饰性的皮肤和增加经验金钱之类的道具盈利（此处的经验和金线指的都是游戏结束之后的统计奖励，并不影响游戏对局当中的平衡性）。虽然英雄和符文也要收费，不过这些内容可以用游戏中获得的金钱来购买，所以不想花钱的玩家完全可以不花一分钱体验游戏的大部分乐趣。但花钱的玩家可以更快地升级，从而取得更多的符文槽和天赋点，也能更早选择像“闪烁”这样的高级召唤师技能，还能解锁更多的英雄，自然会有一点优势。笔者就有不少朋友耐不住性子买了升级道具、新英雄和更多的符文页。在LoL的强势冲击下，HoN的在线人数大幅度下滑，运营商无奈之下采用了与LoL非常相像的收费模式，原先花过钱的玩家则能使用全部英雄。

国产游戏大都模仿了LoL的收费模式，同时加上自己的“中国特色”。


←迫于压力，HoN曾多次改动收费模式

↓《群雄逐鹿》中10vs10的大混战



LoL中的英雄都可以用游戏币买到，不必非要掏钱



↑这些特效信使每个都是价值连城

→在TI2上花40美金买一包卡牌100%会获得一个比赛独有信使

RMB玩家是国产网游中利润的主要来源，如何让RMB玩家玩得开心乐意掏钱可是门大学问。比如说在10vs10模式中由于人数是平常模式的一倍，技能满天飞乱得一塌糊涂，强横的RMB玩家就会占尽优势。还有“转箱子”这种像老虎机一样的系统，普通玩家有使用次数限制，一旦转到负面状态也只能硬着头皮继续作战。RMB玩家就可以掏钱转出一片海阔天空，带着满身的增益Buff和豪华装备继续拿普通玩家们试刀，然后用小喇叭向全服的人炫耀。通过国产游戏的收费我们可以总结出一条MOBA游戏收费理念的规律，那就是如果游戏的玩家基数充足，那么运营商不需要推出对平衡性影响太大的道具也可以正常盈利；但如果游戏在线人数开始下滑，那么要追求利润就不得不设计出不平衡的道具让RMB玩家乐意掏更多的钱找快感。但这将使游戏陷入一个恶性循环，当普通玩家都被挤出游戏之后，找不到炫耀对象的RMB玩家自然也会拍屁股走人。

由此可见，LoL的收费模式即使没有做到完全平衡，也算是有良心了。但很不幸的是螳螂捕蝉黄雀在后。Valve官方明确表示：“DOTA2不会是一个有钱就能赢的游戏，现金商店中的所有商品都是外观性质的，在平衡性方面与免费的DotA完全一致，而且所有的英雄都是可以免费使用的。”为应对DOTA2的免费攻势，维持自己的玩家基数，Riot官方搬出了“应随着玩家水平的逐渐提高慢慢向他们提供新英雄，全部开放并无益处”的言论。这话听上去非常有道理，一点一点地培养自己的角色确实也很有成就感。但中国玩家是最精明的。假设桔子手机为了增加用户的成就感，把上网、短信等功能都设计成随着用户使用水平的提高逐渐向他们开放；而高达手机相应功能全免费，用起来也丝毫不差，用户会选择哪个是一目了然的。货比三家是消费者们的最爱，淘宝上相差一元钱的商品，销量都有可能冰火两重天，又有谁会跟免费的英雄过不去呢？

比起那些要花半年才能买齐全英雄的游戏，英雄全免费、改名随便改而且不用攒钱买符文的DOTA2用这种霸道的运营模式给竞争对手制造了极大压力。我们前面提到的HoN在改为英雄收费模式后，又因为DOTA2的压力改为全免费就是最好的证明。这种免费游戏模式很可能会成为未来的主流。



M5对DIG的LoL比赛

MOBA游戏的国际竞争力

DotA没有官方或者商业的背景，可以说是个没爹妈疼的孩子，但这些年来照样能在各大电竞赛事中占有一席之地。“某某网吧杯DotA联赛”这样的小型赛事遍地都是，像NV战队投资人举办的“DotA世界杯”这样的国际赛事也很受玩家们欢迎。虽然大型比赛很难收回成本，能持续举办下去的不多，不过随着电竞环境日益转好，中国新兴的电竞系列赛如G联赛和ACE联赛都吸引了不少赞助商，办得有声有色。如今DotA渐显老态，其他MOBA游戏自然对电子竞技这方沃土虎视眈眈，打起了自己的小算盘。

DOTA2作为DotA的正统继承者，无疑想将DotA的一切影响力都据为己有。但冰蛙一贯遵循慢工出细活的原则，所以游戏至今还在有条不紊地内测中。为避免被竞争对手甩开太远，Valve公司选择举办DOTA2国际邀请赛来提高游戏的知名度。第二届邀请赛（TI2）在Valve的大本营西雅图举行，比赛场所是西雅图的地标建筑Benaroya音乐厅——在这个接待世界知名交响乐队的场地举办电竞比赛实在很霸气。16支战队的选手和特邀的中美俄三种语言的几十位解说被安置在豪华的星级酒店里，吃住行一切费用全包，就连选手的键盘、鼠标、耳机和鼠标垫等装备都由工作人员统一管理。几乎所有前往西雅图的人都不会吝惜对Valve周到服务的溢美之词。最终中国iG战队的5个小伙子领走了100万美元冠军奖金（是的，您没多看几个零，而且慷慨的



CCTV新闻频道对西雅图比赛进行了报道



WCG2012确定DOTA2为正式比赛项目

Valve交了所有的税），这笔钱足可以买1500台iPhone5。胜利者的名字登上了无数的知名媒体，包括CCTV新闻频道和《体坛周报》，引起了各方轰动。对Valve来说，只要地球人都知道这5个新的高富帅是如何诞生的，他们的巨额投入就是值得的。据TI2的官方采访透漏，Valve已经敲定了DOTA2的中国代理商，正在紧锣密鼓地大规模扩充服务器，其目的显然是瞄准了公测。

对此，LoL也不甘示弱，Riot宣布将通过各地的预选赛选出精英队伍进行“全球总决赛”。据称第二赛季（S2）冠军的单笔奖金将达到200万美元——是TI2的两倍之多。但很多玩家都对此表示怀疑。此前第一赛季的奖金和宣传的数值就相差极大，冠军奖金缩水到了区区10万美元。想要抹去这个“黑历史”，官方唯有兑现承诺把奖金如实发放到位。现在MOBA游戏的竞争太激烈了，一旦你给竞争对手落下口实，稍有不慎就可能再也没有翻身的机会了。

前段时间有谣传称LoL官方将禁止参加DOTA2联赛的俱乐部参加自己的S2联赛——不过想想就知道这是无稽之谈。大多数俱乐部都是综合性的，同时有DotA、LoL等数个分部。比赛又是绝对商业化的，举办方绝不会让战队投资者们为难。所以竞争的主战场并不在联赛，而在于世界各大电竞赛事的席位。诸如“WCG正式比赛项目”（可不是中国区安排在厕所边上举行的表演赛）一类的名号足以唬来不少新玩家。而还在内测中的DOTA2无疑在此上演了一场惊天逆转。

WCG原来死活看不上“穷小子”DotA，大量玩家的投票依然没能为DotA换来一个正式比赛项目的名号。但现在是个拼爹的时代，如今“我娘是冰蛙、我爹是Valve”的DOTA2摇身一变成为了高富帅，WCG组委会就立马笑语相迎，将前一年还是正式项目的LoL一脚踢到了表演项目中，恭迎DOTA2上位。ESWC同样没费多少周章就直接用DOTA2取代了DotA，使其成为赛会中唯一的MOBA项目。世界最大的局域网聚会DreamHack的项目竞争一向激烈，HoN在2010年将DotA挤出了比赛，但冰蛙携DOTA2在DreamHack2012夏季赛中高调回归，与LoL、HoN这两大MOBA游戏同台竞技，在玩家们眼皮底下硬碰硬。由于观众的反响相当好，DOTA2通过了测试，在冬季赛便跻身成为正式项目。可见想要在世界大赛中占据一席之地，既要靠后台，也要靠硬实力赢得玩家欢心，两者缺一不可。



↑带着自己的“爱机”来参加DreamHack的局域网聚会吧

←xFreedom：下场我狼人和斧王二选一，输了别怨我！

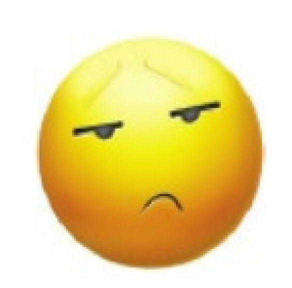



在西雅图Valve提供了不少娱乐设施与饮食，iG队员玩桌上足球也是一把好手



北美MLG大赛与时俱进地增加了DOTA2项目

铁血大宋（http://www.txdsol.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	世模科技
运营公司	世模科技
版本号	0.0.2
游戏体验	索然无味





2.5D玄幻类网游，游戏画面表现较为简单，人物模型尚可，但是并没有外观定制选项，千人一面情况较严重，背景画面只是简单的一张贴图，拉近视角之后变得异常粗糙，和角色的融合性较差，导致角色的飘浮感很重。角色移动较为生硬，还会出现平移现象，算是较为低级的错误。另外经常出现鼠标点击角色要延迟很久才会移动的现象，不知道是不是服务器问题。在这款游戏里，当玩家一定时间没有动作后，角色会进入休眠状态，在此状态下游戏画面不再显示NPC和玩家。对于一个限制了分辨率的2.5D游戏来说，这种设计纯属画蛇添足，根本没有实际用途，而且还存在休眠状态中玩家闪烁显示以及脱离休眠状态后NPC仍不显示的Bug。游戏战斗效果在2.5D游戏中算是不错的，但问题是角色的战斗动作实在缺少“人体工程学”设计，怎么看都觉得动作和姿势诡异。就以角色采集的动作举例，本来这是最简单的动作，偏偏游戏设计成角色在采集时扔手持武器，问题就来了。游戏中有手持双锤的职业，结果当角色进行采集动作时，那锤子就像纸糊的一般随着角色的动作晃来晃去颠上倒下，实在假得很。

勇者之翼（http://yzol.qhjoy.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	御风行
运营公司	御风行
版本号	0.07.00
游戏体验	普普通通



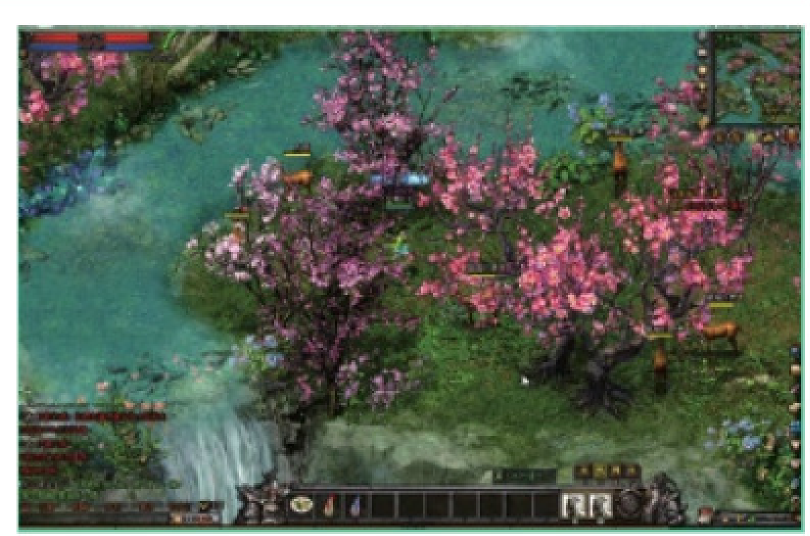


3D奇幻类网游。游戏采用Q版风格，画风清新明亮，颜色搭配鲜艳，角色形象可爱（游戏在人设上略有不足，既然是Q版，角色形象就该突出萝莉脸和萌表情，但是游戏角色却显得过于成熟，都是御姐熟女），除了环境和场景模型略显简单等问题之外，画面总体还算是不错的，特别是各功能界面，制作得相当精美。游戏背景音乐还是相当不错的，音效也比较齐全，此外还有嗲嗲的新手提示配音，相当专业。游戏中角色的移动和战斗动作也非常流畅，自动寻路也很到位，只是战斗效果略差，缺少高级特效的支持，不知道到后期有了群攻技能效果是否有改善？游戏的任务系统较为平庸，没有什么特色可言，中规中矩。对本作的最大印象就是感觉很多模型都借鉴了《魔兽世界》，比如血族的召唤物鬼龙像极了《魔兽世界》中的冰龙，而暗精灵的召唤物黑龙则像极了死亡之翼，游戏的新手区域设定在一艘巨舰上，这艘巨舰则和血精灵的战舰极其相似，很多怪物以及坐骑的模型都可以从“魔兽”中轻松找到原型，不知道这些设计只是凑巧还是模仿。游戏总体而言较为中庸，创新的系统和功能基本没有，但也没什么大问题。



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	金山软件
运营公司	金山软件
版本号	1.353
游戏体验	索然无味

新剑侠世界（http://jxsj.xoyo.com/）





2D玄幻类网游，游戏画面表现尚可，2D背景水准较高，细节较为丰富，但角色形象略显不足。一是游戏不提供外形选择，二是角色较小，很多细节表现不清，当玩家多的时候让人眼花缭乱。游戏背景音乐还是不错的，悠扬动听，闭上眼听颇有点《三国志12》的味道，但音效就粗糙太多了，特别是战斗音效，简陋而单调，感觉糊弄成分居多。角色的移动和战斗动作非常生硬，像机器人一般完全没有流畅的感觉，战斗时还会出现一些Bug，比如攻击怪物时怪物会莫名其妙地转来转去，特别是掉落战利品时感觉就像在放慢动作一样。在做唱戏的任务时，角色还会像陀螺一样滴溜溜乱转。游戏战斗场面还算说得过去，但缺少足够的特效应用，对于一个2D游戏来说只能算勉强合格。仅从战斗画面而言，游戏看上去和好几年前的“剑网1”差不多。游戏任务没有新意，交接任务时会进入大头像剧情模式，比较耽搁时间拖慢游戏节奏，而且大头像看起来也不是很漂亮。总体上这款游戏并没有什么创新之处，也没有什么别致的系统和功能，在2D武侠网游中尚缺乏足够的竞争力，游戏名字中的“新”字并没有得到足够的体现。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	玩胜网络
运营公司	3366wan
版本号	1.0.1.1
游戏体验	浪费时间

暗黑之城（http://ah.3366wan.com/）





3D奇幻类网游。游戏在创建角色时没有任何外观和体形调整选项，基本千篇一律没有特色。角色模型相当粗糙，身材比例也有问题，服装服饰设计诡异，贴图简陋，锯齿相当严重（仅从创建角色界面来看），可见游戏的画面质量不高。进入游戏后，画面果然如意料中的那样粗糙简陋，作为一款3D游戏，居然不能调整分辨率，其他调整选项也少得可怜。游戏背景音乐低沉，基本听不清旋律，音效较为单调。角色的移动也有些别扭，主要是姿势诡异，感觉像是在齐膝深的水中趟着走路，迟缓中带着呆滞。游戏中的按键设置也很怪，A键既可以自动战斗，也可以自动拾取。角色战斗和施法时的动作更是僵硬，往往是上半身动作丰富，下半身完全不动，造成了一种极度扭曲的感觉，战斗特效也相当简陋，缺少光影支持。游戏细节上也是问题多多：画面粗糙、声效粗糙、动作控制粗糙、战斗效果粗糙、界面设计粗糙……如果说战士算是职业，那么妖精、天使、吸血鬼是职业么？游戏中叫妖精，官网上却叫精灵，为何妖精的耳朵在2D头像中显示成猫耳？总之这款游戏升级过程枯燥无聊，没有新意，毫无乐趣可言。

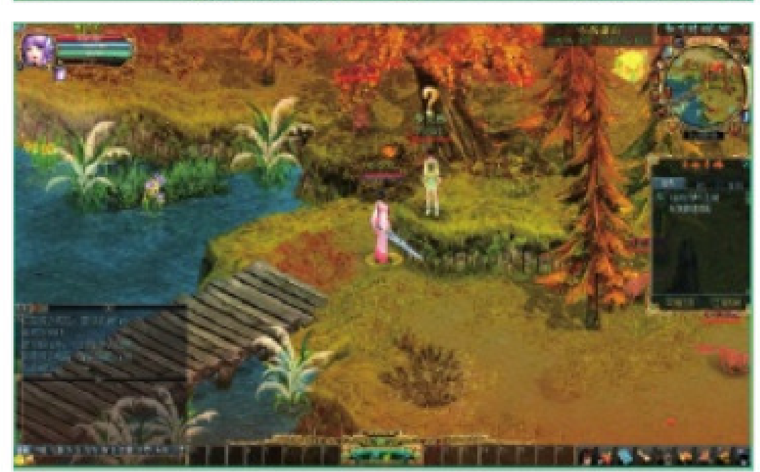
武林奇侠传（http://wl.juugoo.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	创游软件
运营公司	聚购科技
版本号	未知
游戏体验	浪费时间





2.5D玄幻类网游。游戏的2D背景较为粗糙，阴影效果几乎等于零，角色和NPC建模较为原始且棱角分明，可说还是上世纪末本世纪初3D游戏刚兴起时的技术水准，贴图特别是脸部贴图存在严重的失真问题，总体看像是纸糊的恶童一样，简陋粗糙的同时也带着一股邪气，光看脸的话，感觉很多著名的NPC连性别都成了问题。游戏的字体较大，造成部分界面的文字互相掩盖，或者大小不统一。背景音乐是比较简单的电子音，几首曲子翻来覆去来回播放，还处于红白机时代的水准，音效也一样。角色的移动较为笨拙，在进入自动寻路状态时，角色不能流畅地走斜线，只会直角转弯。当角色骑马以后，马蹄的蹬踏速率和移动速率完全不匹配，感觉就是在原地踏步。游戏战斗比较混乱，系统不停地跳出各种剑法的提示，制作组估计是想设计一个与连招类似的功能，但完全没有说明和教学，玩家根本不理解操作方法。比较搞笑的是游戏在刚开始还有段任务，玩家可以控制角色在华山论剑上挑战东邪、西毒、南帝、北丐，在这明显带有表演成分的剧情里，玩家居然也会被NPC打死，只能说明游戏的数值平衡还存在巨大漏洞。游戏的整体表现很落后，技术水准之低令人难以相信这是2012年制作的游戏。

月评：被调戏的历史

■北京 键盘

经常看些网络文学，对于其中的历史穿越类题材也有所涉猎。在这些作品里，主角一般都是穿越到中国历史的某个朝代，要么当王爷要么当皇帝，北宋呢就打打辽金西夏，南宋呢打打蒙古，明朝呢就是抗清，再来点什么改革之类，最后统一全世界，流程大致如此。作者水平高点的，还能有点逻辑和历史依据自圆其说，作者水品低的话，就只剩下自以为是的想当然了，甚至连遣词造句都成问题，像我前几天看的一篇小说，动不动就说主角“暗中一凛”“心下一凛”，凛来凛去都换不出一个新鲜点的词来。

扯远了，总之就像那句名言说的：历史就是个任人打扮的小姑娘。至少在这种穿越小说里，历史这个小姑娘真的是被变来变去想要什么样就变什么样。穿越小说里如此，不少网络游戏里的情况其实也大同小异。

经常可以看到一些国产网游动不动就说什么国仇家恨、异族入侵、反抗暴政之类，就像这次评测的《铁血大宋》，一听名字就知道是个煽动型网游，它的游戏介绍这么写：“游戏围绕两宋时期对抗外族的战争，以朝廷忠奸势力、氏族门阀势力间纷繁复杂的斗争为历史演绎的主线。与此同时，那些在五代十国的乱世中纷纷隐匿于名川大山之间的江湖侠士、武林世家则纷纷出山。在长达百年的时间里，他们将与杨家将、狄青、岳飞等等大宋历史名将并肩浴血作战，欲以手中的宝剑和满腔热血，驱除鞑虏，复我河山！”听着挺来劲吧，其实游戏和介绍的这些一点关系也没有。画面、效果粗糙不堪，操作、控制简陋至极，这些也就算了，看看游戏的设定：既然是反抗异族入侵，那么把阵营设定成“天波府”“移花宫”“绝情谷”是怎么个意思？搞了半天是内战么？天波府还算有来头，移花宫和绝情谷是个什么玩意？金庸和古龙的结合体？游戏的任务线怎么也感觉不出什么“驱除鞑虏，复我河山”，杨家将、狄青、岳飞这些历史人物也只是作为一个NPC兜售几个打怪任务，什么并肩浴血作战更是没影的事。官网号称一寸山河一寸血，难道挂机杀几个无限刷新的“辽兵辽将”就算“一寸血”了么？“中华历史战争网游旗舰大作”这样的口号官网真好意思说出口，这牌坊立得也真够高大伟岸的了。撰写游戏宣传文案的人真应该去当游戏策划文案才是正道，从游戏剧情任务中完全没有体现宣传的内容。

《铁血大宋》这个游戏的核心玩法和其他网游一样，打怪、升级、打造装备、养宠、花人民币买装备、PK、团战，和所谓的历史、铁血、反抗完全无关，历史这个小姑娘在这个游戏的手里被化妆成了一个鹰钩鼻子蛤蟆嘴的老巫婆，却还要被推上台来一边抛媚眼一边倾诉自己的血泪史以求围观众人捧场给钱，不由让人唏嘘。

不系明珠系宝刀——电竞圈里的"妹子"及她们的生存现状

□山西 醉倚斜栏

"眼前不见尘沙起，将军俏影红灯里；丁香结子芙蓉绦，不系明珠系宝刀。"这是古典文学名著《红楼梦》第78回里贾宝玉所作《姽婳词》中的佳句。诗中那位"好武兼好色"的青州恒王突发奇想，建立了一支"女子武装别动队"大力推动全民健身运动；没想到最后当他的属地烽烟四起，"纷纷将士只保身，青州眼见成灰尘"之际，却正是这支男人们看来"叱咤时闻口舌香，霜矛雪剑娇难举"的娘子军，临危赴难，在姽婳将军林四娘的率领下投入了刀光剑影的沙场。

这里无意去探究她们投入的这场战争的阶级性质问题，只是想说明：无论何时何地，"巾帼不让须眉"这话可不只是说着玩的。连战争都不能真正让女人走开，如果还有人非说有什么领域女孩子就肯定不行，那恐怕首先要检讨是否有"思想偏见"问题。所以有位著名戏剧表演艺术家才总是会怒吼一声："刘大哥讲话理太偏！"

那么如果说到"电子游戏竞技"，现在正在看杂志的人，你是"刘大哥"么？……好吧，让我们暂时告别大男子沙文主义，来一起接触电竞圈里的另一番别样风景——形形色色的"电竞妹子"们。

她们有的是电竞赛场上的红颜杀手，有的是运筹帷幄的幕后英雄，有的是指点江山的场外解说，也有的只是点缀星空的片片浮云。有的光辉耀眼，集万千宠爱于一身；也有的默默无闻，只是这个圈子的匆匆过客。下面我们一一道来。

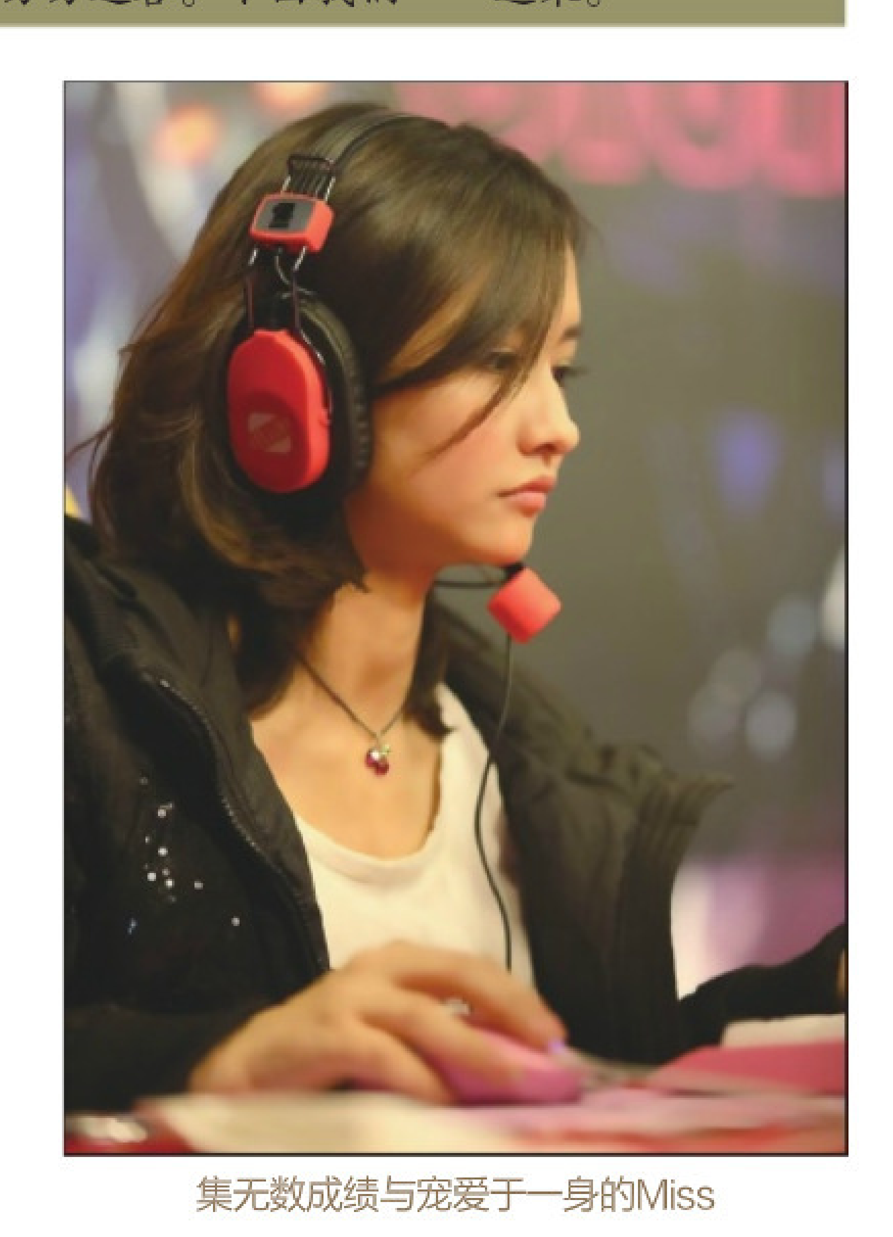
一、倾倒众生的"战神"与"美神"——那些职业电竞"女神"们

有这样一种妹子：她们是电竞赛场中不折不扣的主角、万众瞩目的焦点，同时兼有美丽的外表和出神入化的电竞技术，集万千宠爱于一身。

毫无疑问，跨平台电竞美女Miss就是她们中的杰出代表。

川妹子Miss（韩懿莹），2012年度电子竞技最佳女选手，全能的游戏女解说，GTV游戏竞技频道主持人，竞技项目包括War3、DotA、CS、WoW、SC2等，几乎囊括了所有热门RTS类竞技游戏，且均有上佳表现。引用某位网友的话说，Miss是"有着萝莉的外表，御姐的心。"

这位电竞圈里的"东方维纳斯"几乎就是所有电竞Fans（PS：男）心目中"完美"一词的释义。天使般纯净的脸，魔鬼般犀利的技术，先知般"通吃"的智慧……来看看这一串炫目的成绩单：2008年6月广州WCG《魔兽争霸Ⅲ》女子冠军；2009年6月广州WCG《魔兽争霸Ⅲ》女子冠军；2009年8月中国WCG《魔兽争霸Ⅲ》女子季军；2010年2月第三届IronLady国际女子邀请赛冠军；2010年6月IP CUP中俄欧国际女子线上公开赛冠军；2011年9月韩国电视台OGN水立方LG《星际争霸Ⅱ》表演赛优胜；2012年3月DIVINA中国《星际争霸Ⅱ》女王赛冠


集无数成绩与宠爱于一身的Miss

军；2012年6月StarsWar7中国最佳女选手等等。

其中非常有看点的一场当属中国《星际争霸Ⅱ》女王赛的决赛——Miss VS Colagirl（可乐）——两位中国电竞“天后”之间的精彩对决。

两位选手曾经分别统治了中国女子《魔兽争霸Ⅲ》项目的两个时期，这次在《星际争霸Ⅱ》舞台上将进行正面较量，谁才是真正的中国“星际2刀锋女王”？无疑是相当吸引眼球的看点。在这场万众瞩目的决赛开战之前，赛事主办方ZOWIE GEAR的大中华区市场部经理曾昊宇就不无感慨地谈到：“女性比赛带给我们的视觉冲击与享受，原来是如此的精彩……”并透露了一组Plu的统计数据：收看ZOWIE DIVINA国际邀请赛的累计人次为80万人，女王挑战赛同时观看的不重复IP超过18万人。

2012年3月24日晚八点开始，由专业网络视频直播平台PLU为全球“星际2”观众进行了决赛的现场直播，并且直播过程中还有随机抽取的电竞装备赠送给收看直播的网路观众。决赛采用BO7赛制，最后的结果也恰到好处地拉动和“配合”了应有的悬念——经过前六回合的反复拉锯，直至进入高潮迭起的最后决胜局，两位重量级人气美女选手鏖战七局，最终Miss后来居上，4：3险胜Colagirl，获得了本场决赛的胜利以及3000元奖金，中国星际“女王”的封号至此可谓实至名归（如此级别的比赛，如此量级的选手，而最后大致相当于国内一线都市单平米房价十分之一的冠军奖金……嗯，元芳，你怎么看？）。

在今年7月的上海金山沙滩音乐节上，第二届 ZOWIE DIVINA 中国《星际争霸Ⅱ》女王争霸赛又在Miss和Colagirl这对宿敌间“悄然”揭开战幕。所谓“悄然”，实在是因为当这个“最接近碧海蓝天”的沙滩音乐节来袭之时，包括信乐团、罗志祥、杨宗纬、黄立行等国内外二十多组知名艺人的到来几乎完全遮盖了相对封闭的电竞比赛，没有能吸引太多的目光。

一个是踌躇满志，一心卫冕；一个是卧薪尝胆，矢志复仇，这场本来可以是“火星撞地球”般的视觉盛宴却意外地落得有些冷冷清清。7月23日，Miss2：0干脆利落地再次击败Colagirl，成功卫冕中国“星际女王”。

虽说在策划安排上有些失策，这场比赛中倒是有个有趣的插曲：由于比赛场所几乎露天，当晚海风又很大，以至于比赛中选手的显示屏不断晃动，不得不安排专人为双方选手分别扶着显示屏。比赛时两位MM紧张操作的手是不是很累不得而知，倒是那两位可怜的“专人”在比赛中不断地换手换姿势，一副快撑不下去的样子。

另外值得一提的是：早在2012年2月，Miss已签约韩国著名“星际2”战队StarTale，成为第一位加盟StarTale战队的外国选手，也是队中的第二位女子选手（另一位是韩国著名“星际美女”Aphrodite）。而仅仅半年之后的2012年8月，韩媒和国内众多网媒就先后爆出StarTale战队LOL分部由于薪资问题而宣布解散的消息。对此，国内的广大“米饭”们不知是否会为心中的“女神”担忧呢？

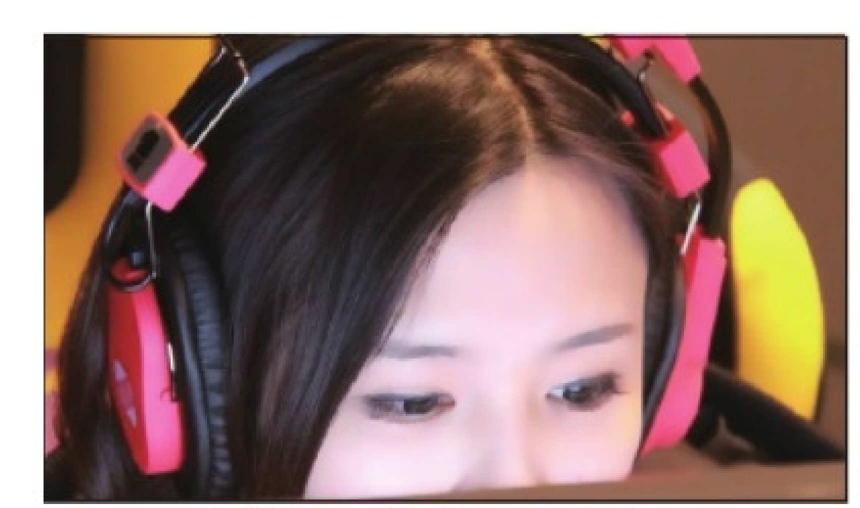
这里看来必须也专门介绍一下屡屡在决赛中慨叹“既生瑜，何生亮”的这位Miss的老对手、中国职业电竞选手中的另一位“大姐大”——Colagirl了。

Colagirl，昵称“可乐”，本名竺励，被Miss尊称为“导师”的人物（Miss在采访中提到自己的War3生涯就是Colagirl把她从众多女生中海选出来，并且非常感谢Colagirl对自己的认可和照顾）。

时间回溯到2011年11月的ZOWIE DIVINA东西方对抗赛。东方队的代表Colagirl连续击败西方队三名选手，并且在第一天的个人积分赛中完胜对手，带着5胜0败的漂亮成绩直入四强。但随后却在半决赛遇到来自韩国的Aphrodite时意外败北，爆出了一个不大不小的冷门。最终Aphrodite击败来自美国的Flo，获得全球第一个线下SC2女子赛事的冠军，而Colagirl最后则略显遗憾地获得了季军。

这里很有些巧合的是：有点被Colagirl“成全”意思的Aphrodite，恰恰就是今年Miss所加盟的韩国StarTale战队中那另外的唯一一名女选手（喂，这真的是电竞圈而不是娱乐圈吗？）。

2011年的这次季军本来就一直是Colagirl心头隐隐的痛：而2012年的两次《星际争霸Ⅱ》女王赛决赛，Colagirl又连续地输给了Miss，看来，这“无冕之王”的无奈尊称还得要跟随她一段时间了。



星际“女王”决赛中的Miss



星际“女王”决赛中的Colagirl



尘埃落定，实至名归



第二届中国“星际2”女王争霸赛，又是这一对宿敌的对决



被Miss尊为“导师”的Colagirl（可乐）

二、运筹帷幄的“军师”和“统帅”——那些战队组织“管家”们

还有这样一些妹子：比起单枪匹马的冲锋陷阵，她们更愿意居于幕后，做开创和推动电竞活动发展的辅助、引导型人物。

她们中的典型代表是Ruru。

Ruru，原名潘婕，中国DotA精英联盟CDEC创始人之一，CDEC总负责人，原DotA战队7L战队经理，现LGD战队领队。

上大学二年级的时候，Ruru就加入了校XP联盟社团担任平面软件类导师，也就是从这时起，她开始习惯于关注整个社团的活动。那时候社团除了软硬件学习小组外，也设立了电子竞技小组。在任何时候，电子竞技小组似乎都要热情激昂和气氛浓烈些。而向来勇于尝试的Ruru，也迅速对“魔兽”产生了浓厚兴趣，开始了“魔兽”历程。

在上大学三年级的时候Ruru开始接触DotA，由于当时只会一种英雄(双头龙)，朋友们都笑称她为无敌喷火龙。

毕业之后Ruru来到NeoTV工作，从事的是平面设计的工作。应该有很多人熟悉她的设计风格，因为有很多国内DotA战队的LOGO都是由她来设计的，并且她还经常帮助一些赛事组织者制作网站和论坛。

为了继续自己的梦想，Ruru在2008年下半年创建了7L DotA战队。一个小女孩，整个7L的发展计划、赞助策划都是她一个人完成，平时还要操心队员的生活细节，去外面为他们购买生活用品。宣传工作也基本上是她一人包揽，比如在媒体上为7L进行形象包装、队员的个人包装等等。就这样，在这个不起眼的小女生的带领下，仅仅4个月的封闭训练之后，7L就创造了DotA界的神话。

7L解散后的一段时间里，这个小女生承受了太多的误解甚至谩骂，不过令单纯的Ruru欣慰的是，也有大量的鼓励和安慰。她在自己那篇《我们在不明天气的日子里打DotA》中写道：“我不会抑制我那些微不足道的情感，我感性，我会为我们的队而笑，也会为我们的队而哭。我无法潇洒自如和身经百炼地站在我该站的位置，我也承认我就是一个没有见过世面的小孩。”几句话，展现出一个完全真实、率性的Ruru。



感性而颇具领袖气质的电竞美女—Ruru

09年6月份，她与前IHPA的管理Sorrow共同创建了CDEC(China DotA Elite Community)——中国DotA精英联盟。



多才多艺的Ruru


Ruru和她领导的7L战队

三、游走在“爱好”与“职业”的边缘——那些美女主播们

又有这样一种妹子：她们珠玑满口，在电竞比赛中指点江山，她们中有的固然可以亲身披挂上阵，所向披靡，却也有的显得并不那么“专业”，甚至近乎“只动口，不动手”。她们就是我们在电竞活动中经常能听到的那些好声音——美女主持（或解说）们。

1、湘妹子小苍

小苍原名张翔玲，毕业于北京师范大学，国内著名《魔兽争霸Ⅲ》解说员，APM高达200的暗夜精灵选手。粉丝团统称为“仓鼠”。



小苍的解说更近乎“行里出身”

2008北京奥运会火炬手（6月4日长沙第57棒）。

小苍解说过的电竞比赛多到难以计数，主要的有：2005年CEG联赛北京主场；Intel杯2005电子竞技大师杯赛；2005 CIG国际九魔头邀请赛；2006 WEGE全国女子大师杯赛总决赛；2006 WGT全国总决赛；2006 ESWC中国区总决赛；2006 PGL魔兽天王争霸赛；2006 IEST国际电子竞技锦标赛中国区总决赛；2006 KODE5世界总决赛；2006 WCG世界总决赛等。

2007年加入Gambank成为职业解说。

小苍可以说是美女电竞主播这个群体中完全进入“职业圈”的代表人物。她本人也获得过电子竞技的世界冠军，并有所属的职业电子竞技战队E3_estell。

可以说，她与纯粹的职业电竞选手唯一的区别，在于她多了一项解说电竞比赛的任务。



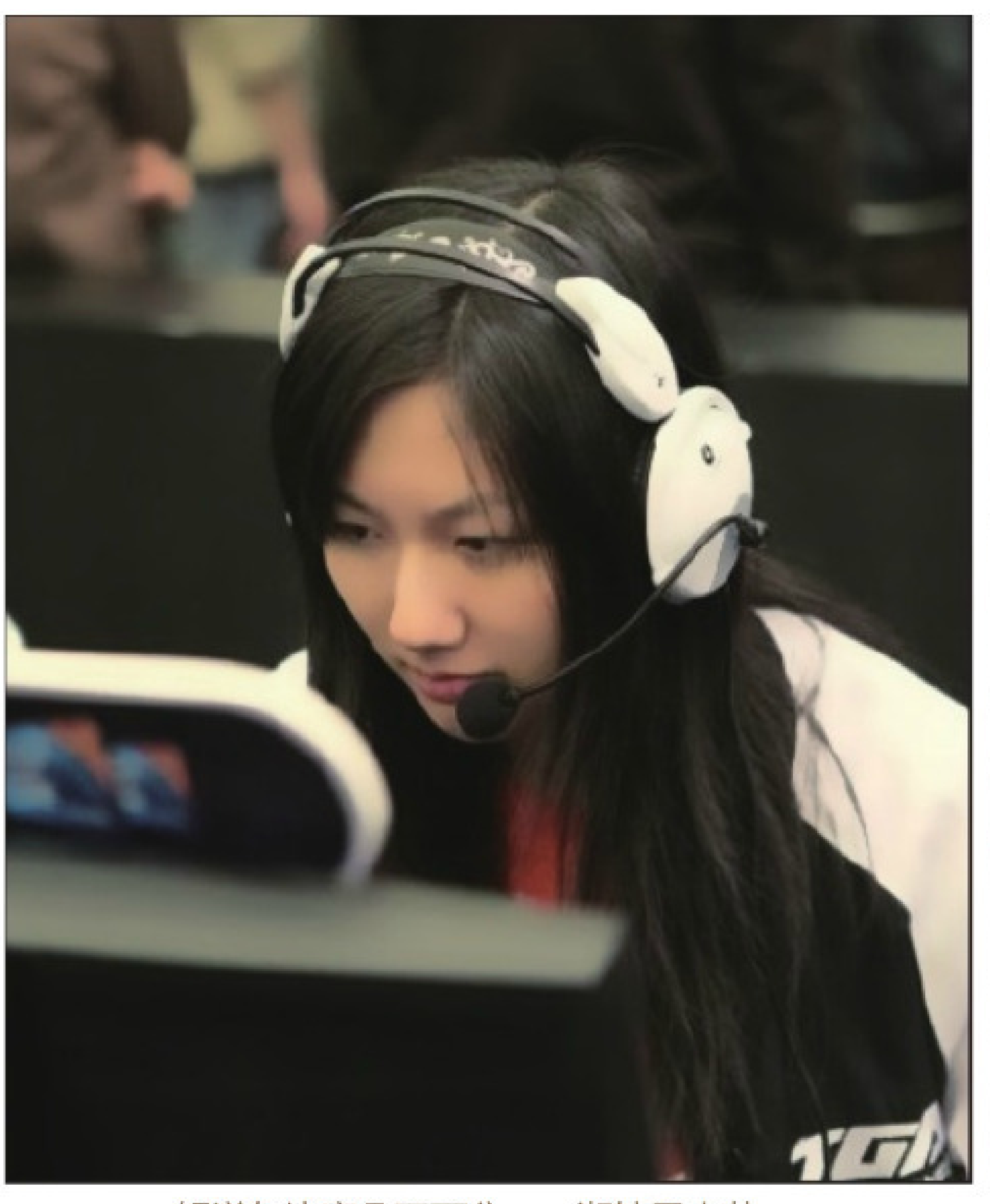
率领“百鬼夜行”战队出战的队长小楼



精灵古怪的小楼



小楼COS黑暗之女——安妮



解说与比赛几不可分——湘妹子小苍



“百鬼夜行”战队在比赛中

2、LOL人气女王——小楼

再来认识一位“成分”更加复杂的MM，小楼。

她是《英雄联盟》视屏解说的人气女王，拥有粉丝无数；她是一位LOL竞技高手，曾获LOL明星邀请赛季军；她又是一名非常专业的Coser，曾经Cos过很多LOL的英雄造型；她还是LOL第一支女子战队“百鬼夜行”的队长，在赛场上率领众姐妹和男玩家一较高下……

小楼，本名秦柳，常用ID“倚栏笑看花满楼”，也是一位湘妹子。

很难定位小楼的“主业”到底是什么——超人气的解说视频已经为这个刚刚20出头的小女生带来可观的经济收益，而作为参赛选手，她在WCG《英雄联盟》选拔赛中入围八强，作为“领袖”，她又是英雄联盟官方认证的女子战队LOLadies的队长，而同时她Cos的黑暗之女——安妮也非常出名，拥有不下于解说群数量的忠实拥趸，本人自称是一名“安妮控”。

LOL腾讯嘉年华总决赛时，国内第一支女子LOL战队“百鬼夜行”组建，小楼任队长（这个搞怪的队名是小楼临场胡诌出来的，居然也能得到队员们的一致拥护）。参赛队员包括小楼自己，小苍、珍珍、小落、红MM，在与众多男子战队同台竞技的情况下最终获得季军。

总结一下的话，小楼之于电竞圈，是那种只有“归属”，而无法“定位”的类型。

四、为了忘却的纪念——那些曾经的女子职业CS战队

她们不是一个人在战斗，而是一个团队；也许她们的身影（或许也包括她们的那个电竞项目）现在已经和我们渐行渐远，但在本文的最后，我希望能为她们留下一份纪念。

1、第一支女子职业CS战队——5LOVE

2001年，一对双胞胎姐妹（战队成立之后的Vm和Vc）通过网络和全国各地打CS的MM们相识并且“有了个想法”，就

这样建立了国内第一支女子CS战队——5LOVE。

2002年春天，北京举办国内首届CS大赛，通过与某赞助商的联系沟通，5LOVE来到了北京，在赞助商所提供的网吧里进行训练。不过，原本商好的住宿问题并没有如约实现，只将她们安排住在了地下一个不足10平米的小房间里。

北京的三四月正是风沙肆虐的时候，Vm、Vc和另一个战队元老100都是南方人，因为不适应气候，经常生病。尤其让几个小女生难受的是洗澡问题，这个不足10平米的小房间是不可能有卫生间的，再加上北京干燥的天气，几个外地小女生的困窘可想而知。

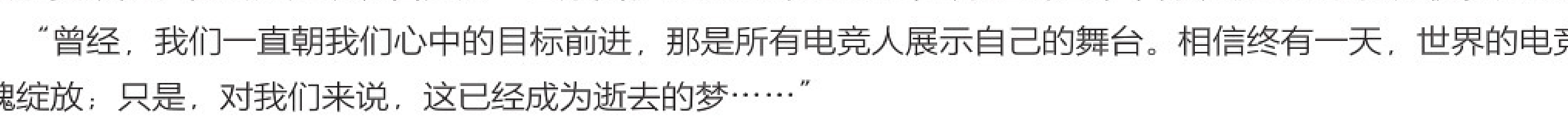
这次比赛参赛战队达到了200多支，而5LOVE是其中唯一一支女子战队，因而马上就成为了赛场上的焦点。无奈三轮过去，她们被一支来自马来西亚的战队所淘汰，止步于32强。

对于这个成绩，后来Vm的说法是：不能感到“满意”，但已经很“满足”——“我们证明了自己！”

2003年，中国的电子竞技逐渐发展起来，女性玩家也比两年前多了许多。为了备战北京第二届CS大赛，5LOVE也开始重组队伍，并吸收了当时在CS界小有名气的几位女生。然而正当她们踌躇满志地准备起程时，北京却传出非典传播的消息……

Swan5队长——邹璇

在这之后，虽然5LOVE坚持参加了CIG、CBI、WCG等多项赛事，并曾经闯入八强，但由于赞助商、社会压力以及自身的一些原因，5LOVE在2003年7月正式宣布不再以职业选手的身份参加CS比赛。



“曾经，我们一直朝我们心中的目标前进，那是所有电竞人展示自己的舞台。相信终有一天，世界的电竞舞台上会有中国玫瑰绽放；只是，对我们来说，这已经成为逝去的梦……”

2、第一支获得世界冠军的女子CS战队——Swan5

最后，我们把这支真正获得电竞世界冠军的女子CS战队展现给大家——除了钦佩和祝贺，也可以算作是为“先行者”5LOVE姐妹们圆一个梦吧。

2004年5月2日，中国女子职业CS战队Swan5在CPL西班牙站的比赛中，以全胜的成绩获得冠军。

限于篇幅，我们不能再一一列举更多的电竞圈“妹子”们了。不管怎样，正如ZOWIE DIVINA的宣传语所说：没有女性的电竞，永不完美！她们给电竞这个花园里带去了更加丰富的色彩。



当年5LOVE刚刚成立时清纯靓丽的小女孩们



中国第一支获得世界冠军的女子CS战队—Swan5



5LOVE战队在比赛中



5LOVE，一个并不完美的梦……

Joker：本期为各位带来的试读选段出自《古剑奇谭》游戏世界观衍生小说《神渊古纪·烽烟绘卷》，通过该小说，能够让大家更好地了解《古剑奇谭》游戏世界观下的宏大世界。上古之时，蛮荒世界，人们在神州大地上四处流浪，执着追寻着死亡与鲜血的足迹……本小说已经由博集天卷出版发行，全国各大书店及网店有售。





断章之二　白雪琴音

不周山笼罩着茫茫风雪，绝山千仞而起，峭壁万丈屹立。龙冢与龙穴之间的一线悬梁犹如细丝般横过天际，令翻涌的乌云和天空裂成两半。

火燃起来了，男人们的歌声齐齐唱响。六名祭司围着火堆，或持金册，或捧祭器，或举银盘。

为首的老祭司高举一根木杖，引领数名祭司唱诵着远古祭文，它的涵义似是而非，音节含混不清，像在极力模仿某种兽的声音。

老祭司身前跪着一名青年。青年的长发在风雪中飘扬，双眼蒙有黑布，两手反剪于背，他整个人在刺骨寒风中不住颤抖。

青年名唤师旷，他是来赴死的。

上元太初历四百七十二年，这群人从神州北面的浮水部离开，跋涉经过占地万顷的碧潮咸湖，在一望无际的黄土丘陵间行进，途中倒下了不少族人。

及至鲲鹏群于冥寒之地喷发出寒潮，朔月沉入广袤的乌海西岸，他们终于抵达不周山。

到得不周山后，老祭司甚至还未曾喝一口水，只休息片刻，便升起火堆，摆好祭器，迫不及待地开启法阵。

此阵名唤“天问”，据说是失传已久的远古法阵，用以召唤天地间最本源的存在，然而没有任何人知道它的详细用法。老祭司也只是听说，仅仅是听说……

他修改了祭文，并增添了一件祭品：活人。

从当年夏末开始的干旱，虽只是在长流河北方小范围内，却已令浮水一族处于存亡关头。

神明仿佛遗弃了凡人，无论他们如何虔诚祈天，恭敬作奉，都召不来本部落那位倨傲的神祇，再拖下去，浮水部势必将无法生存。

老祭司为了全族存亡，带着一名祭品进入不周山。

他要召唤这里的龙，祈一场雨，令族人活下去。

祭歌越唱越响，高亢嘹亮，而不周山中的千余条角龙全不理会。

浮水部人的歌声游荡在风雪中，被狂风远远送上山顶。

钟鼓听见了。它那时正在山顶沉睡，风卷着雪花在它耳边掠过。这是创世后的30多万年里，第一次有蝼蚁般的人踏进它的地盘。

钟鼓睁开双眼，凌厉气势散开，笼罩了整座不周山，山下的火堆瞬间黯淡下去。

天问之阵四周一片静谧，祭歌戛然而止。

“来了！”有祭司道，同伴间产生了一阵不易察觉的骚乱。

老祭司只知道一点古老的传说，不周山上住着龙，却从未听闻这头龙的真面目。他抬起头，浑浊的目光望向山顶，虔诚跪地，年轻祭司们也纷纷下跪。

“不周山的龙祖——”老祭司颤巍巍地喊了起来，“赐我们一场雨吧！”

他干裂的唇间迸出几丝鲜红的血，顺着下巴淌下，昏花的双眼迷茫，声音却异常坚定：“神龙受祭——赐我甘霖——！”继而双手按地，拜了下去。

“神龙受祭——赐我甘霖——！”祭司们纷纷应和，五体投地地跪拜。

等了一阵子，风雪依旧，没有任何异状，火焰又升起来。老祭司茫然跪着，再次哆嗦着展开手中卷轴，思考是何处出了纰漏，以致无法上达天听，无法感应不周山的龙祖。

“杀了他吧！”老祭司忽而望向师旷。

“……先杀？”一名年轻祭司看着跪在火堆前的青年。

老祭司沉默点头。一人去拾来尖锐的岩石，照着青年天灵盖上比划，片刻后叹了口气。

“师旷。”老祭司道。

“是。”师旷答。

老祭司说：“你自戕吧，横竖也是一死，以示咱们浮水部的诚心。神龙会知道的。”

师旷眉眼处蒙着黑布，脸色惨白，薄唇紧抿，低声道：“行，照顾好我娘！”

一名年轻祭司问：“还有什么要说的吗？”

师旷低声道：“望神龙一并遂了我这心愿，来世必不再当……这半人半妖的……”

他的声音渐低下去，那年轻祭司割断了他双手上的绳索，将尖石交过去。

师旷目不能见，颤抖着摸到尖石锋利的一端，将它高高举起，朝自己天灵盖上正要使力……

刹那间紧闭的左眸中时空流转，一幕景象于瞳中掠过，四周飘起鲜血般的碎雪，漫天漫地。

师旷马上吼道：“小心！”

他扔了尖石，扯下眼前黑布，老祭司却不知其意，怒斥道：“你想做什么？！”

“贪生怕死！”

“跪下——！”

年轻的祭司们忙上前按住他，师旷不停挣扎，吼道：“快跑！有危险！”

他的左眼焕发出一缕金色，说时迟那时快，不周山顶射来一道金光，紧接着是年轻祭司的嘶声惨叫！

“啊——！”那名祭司残破的身躯飞上半空，爆出一蓬血雨，不到一息间，又一人发出痛苦的闷哼，被金光贯穿了胸膛，刷的一下碎成千万片。

老祭司忙抬头高喊道：“神龙……”

一句话未完，骨骼折断的闷响传来，老祭司亦被碎尸万段！

所有人痛苦大喊，接二连三被金光击飞，每一具躯壳都是身在半空时便已粉碎。

师旷拼尽全力就地一倒，侧身滚开，一道疯狂的烈火席卷了十步方圆，将碎肉、尸骨焚烧殆尽。

此时，周遭飘扬起鲜红的碎雪，正是师旷先前看到的那一幕！

由山顶疾射而来的金光化出人形，那男子散着火红长发，额头生出两枝角，近发根处是海底珊瑚般的红色，继而变成光耀无匹的金黄。

他入鬓的长眉像迎风的刀刃斜斜飞起，眉下压着噬人的眼锋，臂膀上有几片金鳞尚未完全褪去。

师旷跪在雪地里不住发抖，抬头看着对方。

钟鼓像个无聊的小孩，玩够了，正打算回山顶去，转身时却忽然发现漏掉一只。他漫不经心地弹指，视线与师旷对上，刹那就怔住了。

师旷金光流转的左瞳犹如明镜，倒映出钟鼓的面容，紧接着幻化旋转，现出一条幼小的虺。

那虺昂起头，看着钟鼓。

“这是什么？”钟鼓微微蹙眉，依稀觉得那只虺有点熟悉。

他手指一抬，师旷马上被凌空提了起来。

“我是……”师旷喘息着说，“您的祭品。神龙大人……请赐我浮水部甘霖……”

“啊——！”

言语间，师旷忽然发出一声痛彻心扉的惨叫，眼眶处鲜血四溅，左眼竟已被钟鼓生生掏了出来！

他重重摔在地上，痛苦地痉挛抽搐。钟鼓拈起那枚眼珠，仔细端详，眉目间满是戾气。

金色的眼珠被挖出来，带着师旷的淋漓鲜血，那条虺消失了，什么都看不见了。

钟鼓问：“你是什么妖？”

师旷抓起一把雪，按在眼眶上，忍痛断断续续道：“我父……是镜妖。求……求你赐雨……神龙大人……”

钟鼓漫不经心道：“镜妖？你要求我，须得拿我没有的东西来换。”

师旷终于缓过来些，左眼仍钻心般的痛，他颤声道：“我的左眼，能看到短暂的未来……以及一些过去……族人都说我是妖，令我来献祭。神龙大人，我是祭品……您可取我性命……”

钟鼓倏然就想起来了，那条虺，难怪眼熟。

那是很多很多年前，不周山脚下，小溪流水中倒映出的自己。

他弄明白了，便抬手随口道：“死吧。”

师旷连忙高喊：“我……我还有别的！”

钟鼓不耐烦地等候，师旷捂住受伤的左眼，颤声道：“我还会……还会……我有一技，神龙大人，我会弹琴！”

钟鼓眉目间充满疑问。

“我会弹琴。”师旷在仓促间终于镇定下来，低声说，“恳请神龙大人允我奏乐！”

“什么？”钟鼓微微蹙眉，又不懂了，这些蝼蚁的名堂实在太多。

“五音发乎自然，协奏而为律。”师旷缓缓道，“能清人心，涤人神智。乐律是世上最美的东西。”

钟鼓冷冷道：“从未听说过。”

“既然这样，神龙大人……为什么不听一段呢……”师旷渐渐平静，低声说，“只要一段。”

钟鼓化做一道金光消散于空中，声音在雪里回荡：“那么，给你七天。来一条应龙看着他。”



师旷屈身于一块避风的岩石后，身旁是一条巨大的浅棕色应龙。

它的龙躯环绕着龙冢下的裂口，双眼微闭，眼皮的缝隙中焕发出淡金色光芒。

师旷吁出的气几乎要冻成冰，他勉强捡了几块断木，发着抖走向那只应龙，靠在它的身体旁，总算暖和了些。

雪停了，师旷抬起头，望向诸天星辰。冬夜的繁星在天顶闪耀。

“您有名字吗？”师旷不安地问。

“黄岐。”那应龙答道，它睁开双眼，金光笼罩住师旷。

师旷拘束地点了点头，耳畔黄岐的声音犹若雷鸣：“你不是凡人？”

“……我父是妖。”师旷手掌抚过膝前的妖兽骨，叹了口气。

他的金瞳被钟鼓取走了，那是父亲留给他的为数不多的东西之一。

师旷之父为镜妖，古时的虚幻与回忆、未来的命运，镜妖都能得窥一二。当年他路过浮水部，与人族女子交合，那女子便是师旷的娘亲。

师旷很小的时候，父亲便离开了，剩下他与母亲相依为命。

镜妖在他身上留下的印记，便是一枚“玄虚瞳”。师旷能看到许多旁人看不到的东西，他窥见了族人的生死，预知了短暂的未来，并把这些诉之于口。

族人们惧怕他，生恐自己的宿命从他嘴里被说出后，便再无转机。

他们勒令师旷与他母亲搬到河边去住，然而临到干旱，过得不久，河水便干涸了，他们更认为师旷是不祥之人。

浮水部人囚禁了他的母亲，老祭司带他跋山涉水来到不周山，要以他的生命献祭神灵。

“你最好尽快。”黄岐的声音打断了他的沉思，“钟鼓大人让我看着你七天，而我的归寂之时也快到了。”

师旷未知黄岐所言何意，只点了点头，安静地看着手中断木，思考要用什么做弦。他需要七根弦。

“您听过音律吗？”师旷问道。

“听过。”黄岐答。

师旷抬头道：“是谁的乐器所奏？我没有弦，要弦，要尽可能坚韧的线，手指拨而不断。”

黄岐没有再回答。师旷看见它颈下的一片龙鳞色泽与全身鳞片浑然不同，黄岐是条棕色的应龙，而那片鳞则是暗青色的。

鳞片微微张开，内里是一层鲜红的膜，膜下犹有缓缓起搏的心脏。

那是逆鳞。

黄岐又睁开双眼，四周明亮了不少。

“不周山的冰蚕。”它的声音低沉沙哑，“结出的黑茧抽丝后或可制作你要的东西。”

师旷道了谢，前往山下寻找冰蚕茧。

黄岐闭上眼睛，过了许久，它听见耳边传来叮咚声响，是师旷在调弦，声音落在耳朵里犹如细碎的雨点。

师旷一根又一根接上弦，音调渐多起来。

黄岐的视野中一片漆黑，每一声破音都犹如裂开长夜的闪电落下，宛若暗夜里暴雨降临。

它的思绪被这琴声牵引着回到许久以前，面对一条通体青色的应龙……两条应龙在闪电与暴雨激荡的海面上穿梭，青龙一头扎入深海……

师旷试了试弦，琴声便停了。

他一手按在弦上，黄岐忽道：“雨。”

师旷点点头：“雨，润泽大地，雷鸣电闪，一场暴雨。应龙大人，您听出来了，想到了什么？”

黄岐道：“想起我的一名唤做擎渊的老友，它所过之处，总是电闪雷鸣。”

师旷沉默片刻，而后带着点期盼问道：“神龙大人……喜欢什么？”

黄岐答：“他不唤神龙，他是烛龙之子，名唤钟鼓，不周山的万龙之王，喜怒无常。”

师旷微一沉吟，拨弄琴弦，几声轻响于指间迸发出来。

“发乎于情，”黄岐的声音低低道，“自然感诸心耳。”

师旷眼中现出欣喜之色，颔首道：“受教了。敢问应龙大人在何处听过音律？”

黄岐没有回答，想到昔年与青龙擎渊在海上遨游时，擎渊每回都要去一个地方——海外凤麟州。

有一日，他们在那里见到了火神祝融。

祝融正立于高崖前，似在侧耳聆听。是时大地震鸣，千万地穴一瞬间同时洞开，地气翻涌不息，从通往极深地肺的孔穴中喷发而出。那是春来时极其奇异的声音，它们在山间缭绕，此起彼伏，仿佛有生命的风冲向天际。

地气喷发的那天犹如一场盛典，漫山凤鸣应和，麒麟仰首倾听，就连天地灵兽之首的应龙也为之驻足。

当初擎渊留恋此声，竟是绕山不去，直到轰鸣声过，方与黄岐归于东海。

“走吧。”回忆由脑海中退去，黄岐看向师旷道，“七日之期到了。”

它昂首一声龙吟，载着师旷飞上不周山之巅，将他放在平台边缘，遂低下龙首悲鸣起来。

钟鼓正以人形倚在石上，黄岐把龙角凑到他面前，钟鼓手指一触，黄岐便转头飞向寂明台。

此刻的师旷并不知黄岐已到应龙归寂之时，也未曾担忧过自己该如何离开不周山，他只是全心全意于心中想象一首曲子。

钟鼓看也没看他，双目视线恍若穿过厚重的阴霾，落在千万里外的虚空之中。

师旷盘膝坐下，将琴搁在膝头，沉声道："钟鼓大人，师旷起奏。"

钟鼓眉毛动了动，正要答话，师旷五指一扫琴弦，七弦齐振。

那古雅琴声出现的刹那，仿佛有什么叩在了钟鼓的心上，声音轻微，却从不周山顶远远传开，回荡在群山间。

近得仿佛触手可及的天顶，云层卷着翻滚的金边缓慢退散，一缕光洒向不周山。

茫茫天地间，山巅的钟鼓与师旷化做两个小黑点，阳光无边无际地倾斜下来。

乐声从师旷指间流淌而出，犹若温柔的绿意，又像蓬勃的春风。钟鼓安静地听着，琴声汇做涓涓溪流，在他心头淌过。

当他还只是一条虺时，也曾翘首以望难得的阳光，那样至少能从寒冷的溪水中上岸，晒晒自己的肚皮。

琴声又化做不容抗拒的烈日——如当初那道温暖的龙息笼罩住他。

师旷闭着眼睛，回忆起少时在溪流边，母亲抱着他的那一刻。

她的怀抱温暖，身上带有青草的芬芳。母亲看着他，示意他不可离开太远，自己则在溪中洗衣服，捕鱼。

琴声铿锵却又透出隐约的温和，犹若衔烛之龙的龙爪，将那头懵懂无知的虺轻轻朝自己面前一揽，告诉他，不可离开太远。

乐音时而七弦齐振，时而单弦低鸣，在喜悦与惆怅间反复跳动，逐渐喑哑下来。

钟鼓缓缓睁眼，眸中流转着十万年前龙穴中的闪电与雷鸣。

琴声又低下去，仿佛凡人的哀鸣，转至极低之处。河流干涸，树木枯萎，师旷终日坐在河边，凝视垂老的母亲，目光带着一丝迷茫与悲伤。

族人的争斗、怒斥，将自己的母亲囚禁，凡此种种一瞬间化做狂风暴雨般的音律从琴弦间尽数涌出，恍若来自亘古之时久远的龙吟。

钟鼓在闪烁的混沌雷霆下穿梭，朝着尽头那创世的火源艰难前行。

不经意间，山中上千角龙已朝着不周山之巅昂起龙首。

漫山静谧，琴声时而喑哑，时而又如千亿洪钟反复震荡。

短暂的沉寂后，师旷左手按住弦端微微颤抖，右手则三指略分，同时拨响了喜、哀、恨三弦。

那声共鸣将血淋淋的钟鼓从山腹中捞了出来，也令师旷踏上前往不周山的漫漫长路。

横冲直撞，一往无前，乐音在哀与恨之间反复，钟鼓再次闭上双眼，无边无际的悲戚笼罩了他。

琴声化做漫天星辰，朝他压了下来，那是最古老的，创世之初便已存在的璀璨繁星，是夜空下每一阵轻柔的微风。

烛龙始终没能看到星辰，它化做撑天之柱，云海破开一道金光。钟鼓高声龙吟，带着不甘与期待。

琴声转至最低，颤抖的弦在师旷指间逐渐平息下去，然而那绝望的声音中又隐隐流露出一丝期望的情愫。

无穷尽的岁月已逝去，充满未知的时光还很漫长。

师旷再扫琴弦，催起共鸣，瞬间一声破音，弦断。

震响犹如在钟鼓心头重重敲下的一锤，令他倏然睁开双眼。

就连师旷自己也不禁一个激灵，从琴境中清醒过来。他的手指迸发出鲜血，勉强镇定心神，再欲拨弦，琴已哑了。

连着数下破声，师旷双手按在琴身上，抬眼，视线与钟鼓一触，继而低下头。

"奏完了。"师旷低声道。

钟鼓仍是那副惫懒模样，安静地倚在石上，但他垂下的双目却似有一抹辉光闪过。

乌云再度层层涌来，遮没了天顶的苍白阳光，不周山群龙低低哀鸣，转头四散。

黄岐明亮的龙目中，昔年与擎渊相识的景象一现即逝。它转过头，静静伏在寂明台上，等待自己最终的归宿到来。

师旷始终坐着，过了很久，钟鼓终于开了口。

"把我的鳞带回去，会降雨的。"他手指一弹，一小片闪着金红光泽的龙鳞飞向师旷，落在琴弦间，发出一声轻响。

师旷满面欣喜，恭敬跪拜道："是！"

"接上你的琴弦，明年再到不周山来。"钟鼓说。

师旷猛然一愣，却未曾多言。

他小心翼翼收起龙鳞，忽然开口问："您刚才……想到了什么？"

钟鼓并未斥责师旷的无礼，反而侧过头看了他一眼。

师旷的脸上依然缠着黑布，挡住了那个被钟鼓挖掉左眼后留下的血洞，面色苍白。

钟鼓眯起眼，眸中带着一丝悲伤。他没有立刻回答师旷的问题，似乎在思索什么。

师旷轻声说："我奏这首曲子时，想到的是我娘。她被囚禁在部族里，幸得您赐我一片龙鳞，她的性命才能保全。多谢您！钟鼓大人。"

片刻的沉默过去，钟鼓方沉声道："我想起我的父亲。去吧，我会派角龙送你回家。"

那以后，光阴转瞬即逝，一眨眼便又是许多年。

拯救了浮水部的师旷，再无人敢厌恶于他，而是致以饱含敬畏与困惑的目光，将他的事迹辗转相传，并奉他为太古时代最伟大的乐师。

能与他一较高下的，只有一位名叫

"太子长琴"的仙人。

数十年后，不周山之巅。师旷已满头银发，他理好那根断了多次的弦，抬头道："钟鼓大人，我的子子孙孙，都将恪守这个承诺。"

钟鼓没有听明白，他看了师旷一眼，不解道："什么？"

师旷轻笑："钟鼓大人，师旷是人，人的阳寿有尽时，师旷或许撑不了太久了。"

钟鼓不做声了，打量眼前的人半晌，终于发现他的些微不同。

无所不能的应龙大人只能想起师旷第一次来到不周山的那天，他的头发是黑色的，如今已是满头银白，他的行动已不再利索，坐下后须得许久才能起身。

唯有指间的乐声依旧，昔年被自己剜走左眼留下的疤痕依旧。

钟鼓对师旷形貌的认知几乎就只是那块蒙着眼的布。人在龙的眼中，正如蝼蚁在人眼中，难有分别。

何况每当乐声响起，面前的琴师安静而专注，仿佛回到了初上不周山时，依然满头青丝，依然神采飞扬。

钟鼓怎么可能知道他即将死去？

"将归寂。"钟鼓尝试着理解师旷的话，师旷一如他麾下统御的无数应龙，受自然之理所限，也会老，也会消失于这天地间。

"正是如此。"师旷点了点头，说，"钟鼓大人，师旷或许不会再来了，但只要浮水部的琴师还在，这首曲子，就会于不周山奏响。"

"知道了。"钟鼓近乎冷漠地说，"这才多少年？你们人的寿命怎么这样短促？回去吧，不须再来。"

而师旷没有说什么，他抱着琴，佝偻的身形颤巍巍地朝钟鼓跪拜，行了个大礼。

钟鼓侧过身，摇摇头，不受他这礼，化做一道金光，投入云海深处。

那年冬天，大雪覆盖了整个神州，垂老的师旷回到族中没多久便离开了人世。

又一年寒冬，角龙将一名身着狐裘的少年送上不周山。他战战兢兢地摆开祭器，坐在祭器中央，不敢主动开口。

钟鼓看了他好一会儿，未见蒙在眼前的黑布，也未听他出声，方才想起上次师旷离去前说的话，及至那少年颤声开口，钟鼓知道师旷再也不会来了。

少年道："钟鼓大人，师旷已去了。"

钟鼓愣了许久，而后他说："弹吧。"

少年是苦练过的，婉转的琴声十分美好。钟鼓静静地听着，却觉得有什么不一样了。

记忆中的师旷一头黑发飞扬，奏过琴，把琴搁在膝头，低声说："星辰固然是极美的，我听人说过，五音便是来自诸天星宫。"

钟鼓问："你也喜欢星辰？"

师旷应声道："小时候我娘就抱着我，在河边看夜空。"

钟鼓点了点头。

又一年，春光正好，师旷抱着琴，朝钟鼓说："今天部族里有人成婚，邀师旷去奏琴一曲，是以来迟了，还请钟鼓大人恕罪。"

钟鼓问道："成婚何解？"

师旷解释说："一男一女……彼此陪伴，度过余生。需要举行一个很重要的仪式。其实师旷也已经成婚了，并且有了自己的子息。"

钟鼓点头："对人来说是重要的事，所以让你去奏乐？"

师旷笑道："是的。"

钟鼓说："什么曲子？奏来听听。"

师旷却摇了摇头："换一曲吧。琴音本不该做世俗欢娱之用，但那对爱侣是我后辈，却不好推拒。"

说罢他轻轻挥指，一改昔时磅礴之音，转为碧空晴朗之意，充满了说不出的轻柔和煦，引得漫山角龙昂首长吟。

又过数年，山间阴霾，师旷指间淌出的音符犹如凝滞了，曲还是那首曲，却充满哀戚之情。

钟鼓蹙眉道："今年的乐声不同以往。"

师旷沉吟片刻，抚平颤动的琴弦，说："我娘离开了我，她死了。"

钟鼓想起烛龙，仰首望向不周山天柱，淡淡道："你总需独自活着的，我父亲也离我而去很久了。"

师旷静了一会儿，继而点头笑了笑，再度抚起琴，这次的曲调却是哀而不伤，琴音在乌云笼罩的不周山中久久回荡。

面前人所奏的曲声逐渐拔高，渐渐将突破天际，这一次不周山的云层没有洞开，阳光也未曾洒下。

琴音令钟鼓回到现实，他注视着少年战战兢兢地奏乐，忽然就明白了什么。

他的琴声响在耳畔，而师旷的琴声响在心上。

及至那一声裂石般的破音响起，弦没有断。

少年按住弦，静了片刻，接着弹下去。

"走。"钟鼓未听完便道，"以后不用再来了。"

少年神色惶恐，忙放下琴叩拜。

钟鼓派一条角龙把他送回了浮水部，从此大雪封山。

他终于切实领会到光阴的无情。

人生如飞鸟，相失天地间。

那一天他想起了烛龙，方知这世间有的东西实在太过短暂，短得甚至在它发生时一不留神就错过了。

许多年后，师旷三弦震响的那一瞬仍在钟鼓脑中铭记，人世间沧海桑田几度变迁，凡人已不再是它所认识的凡人，神州也不再是它认知中的神州。

浮水部师旷的血脉一直延续到很久以后，继承他血脉的人中，也不断诞生在音乐上有着绝世才华的人，他们都被称做"师旷"。

后世，《淮南子》中亦载有一名侍奉晋平公，名叫"师旷"的乐师的故事，他善奏白雪之音，能打动神物为之下降。

而这种种逸闻，终究只是上元四百七十二年冬，不周山中回荡的琴曲之遗韵罢了。P

林晓在线



林晓：我最近在干什么？不好意思，被一个游戏缠住了，Carrot Fantasy，萝卜，哦，正确的说是《胡萝卜保卫战》，没有PC版，只有苹果机上能玩。我是在理发师们的iPad上第一次玩的，对的，这年头，美容美发店里没有iPad都不好意思请人坐下来理发。理发师一边修理我的头发一边教我打坏蛋保卫胡萝卜，我们两个都忙得不亦乐乎，瞬间就亲热得和老朋友似的。Carrot Fantasy真是超萌的《胡萝卜保卫战》。网上能找到的PC版的《胡萝卜保卫战》是外星科幻版的，有文化内涵没Carrot Fantasy的娱乐效果。呵呵，久违了的娱乐感觉——全世界都被遗忘，只有眼前屏幕上的操作，无法分心的专注！

从这个角度来看，其实我们留恋的，只是游戏中的忘我和他我而已。下面这篇文章，说的也是这种感觉。

废墟怎么被飞雪了解

■重庆　徐方

游戏是一种生活方式。第一次买游戏杂志就被这句宣传吸引了。

很少有人理解游戏也是一种正能量。小时候常去隔壁辉辉家玩。我和他经常坐在客厅地板上，找《超级马里奥》里隐藏蘑菇，找传说中《魂斗罗》的水下八关，还有“街霸”白郎的“啊鲁给”。后来他全家搬走了，我再没有见过他，甚至不知道他姓什么叫什么。我印象中的他永远都是七八岁，擦拭着游戏卡对我说，你听这声音。游戏是什么？小霸王其乐无穷，对我，这一句机械而含糊的声音，是一个崭新的世界。

小学，我错过了《忍者剑龙传》的通关，错过了《双截龙》二代。每次听到楼下小朋友们嘻哈的声音，我多希望能不背单词不练字不用画画不办小百花报。因为那时的我只想知道林月如怎么会死，阿奴什么时候出现，以及灵儿身在何处…游戏是什么？对我，这一片童年拼图的补完，是消失的赫拉迪克方块。

游戏从来都不是生活的全部，因为我们在意的不是游戏，而是期待连上两星期课以后的自由。所以，在有盼望的日子中，勇气让生活充满喜乐。就因此，在初中那个特立独行的年纪，出现一个和你一起歪着脑袋漂弯道的人，她的一切我都不会拒绝……游戏是什么？对我，这一切消失的消逝，是永难割断的羁绊。

为了游戏玩游戏，这是玩游戏的初级阶段。所谓DotA毁一生，网游穷三代。我曾以竞技游戏玩家自居，一直觉得自己不是被游戏玩着。人皇Sky月神Moon兽王Grubby韩国四鬼王，这些都是很早以前的事儿了。我房间的抽屉里还有多本往期的电子竞技类杂志，当年崇拜的中国鬼王TeD现在也只是在重庆的大学城开了饮吧，而我两次去大学城都没有找到。没有一代新颜换旧朝的悲壮，只有无奈的GG。在单周星期天上课但不上早读的高二，五点钟踏着一地星光与晨露出发，在四条巷的巷口集合，把车子藏进小巷，用研究了一个星期的新战术开打，到七点半骑着车子回学校，早餐都顾不上买，等着周练卷子做完和同学总结当天的战斗然后开始研发下次的新战术。游戏是什么？对我，这一段汹涌向前的时间猛兽，是华年嗟叹的洪流。

神乎其技只是不懂事的幻想，我要成为游戏王的呼喊偶尔也来到回忆的梦中。总有一天一切都会有所改变。在开始远离过去的年纪里，在开始步入世故的熔炉中，独自游戏是一种不忍割舍的磨难。有时回到单机游戏的世界，那里也已不是盗版光盘给所有人带来快乐，一份攻略带给所有人喜悦的模样了。怀着对前作的眷恋评着新作的时代变幻感。曾经的我们会想到未来工作后，依然会有人常把大家聚在一起，去网吧，去玩那些年一起玩过的游戏，比比看谁还年轻着。曾经的我们会想到未来七十岁的时候，老气横秋地坐在网吧和对面少年联机“极品飞车30”，他会问我，你玩这个很久了吧？我会说，我玩的也不是很早，从《极品飞车3》开始的。像《爱情公寓3》第三集里面的关谷，我的心里也一直住着一个马里奥，从六岁开始，从马里奥吃第一个蘑菇开始。

我终于明白每一代人有每一代人的过去，每一个人有每一个人的未来。成长的道路上，谁都有陪伴者，谁都有属于自己的马里奥，他是你的过去，是一路上最可信赖的伙伴，是无助时不离不弃的支持，是孤独中无微不至的照顾。虽然我不能像关谷一样看到自己的马里奥，但是我知道，他一直都在。

献给所有因游戏结缘的伙伴和朋友，献给亲爱的笨笨。每个人都有独有的东西，有些不必被人懂得，人生是属于自己的，不是么。

快评



俗话说的好，“摄影穷三代，单反毁一生”，入门有风险，购买需谨慎呀！善加利用手机自带的拍照功能勤学苦练，到时候拿起什么装备，都能玩得转啦。　**网友 钟爱鲁邦**

Joker：摄影的技术的提高需要各位的勤学苦练，希望这期的内容能够对你们有所帮助。不过有时候不经意的抓拍也能得到很多意想不到的趣图，作为业余摄影者，“拍到了”往往会比“怎么拍”更让我们感到开心吧！你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



大软微博话题

国庆长假已经结束，各位在这个暑假都有什么有趣的经历呢？不妨来我们的微博http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft，@大众软件果然棒 同大家一起分享吧，正所谓独乐乐不如众乐乐吗！

本期应用话题：#大软话题#如今数码产品的升级换代速度是越来越快了，相信每个人手中都有一些坏掉的或淘汰下来的电子玩具，你会如何处理它们？修修补补再用10年？变成二手物品卖给他人？还是发挥想象力DIY成另一件物品？欢迎一起讨论数码产品如何再利用！

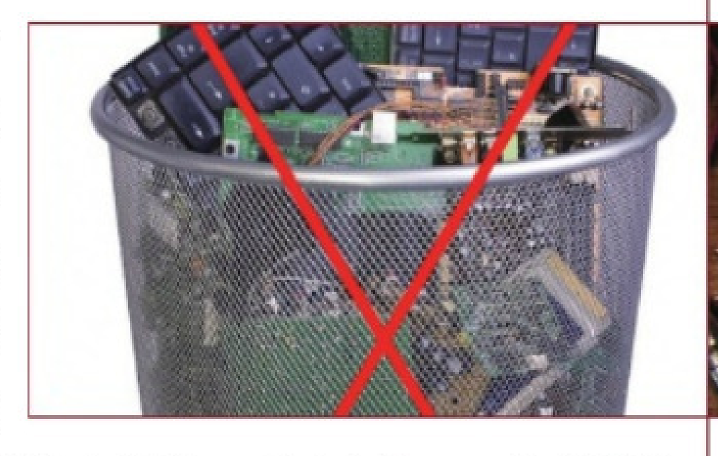
王侨：拆了，重新组装，各种组装，我可是把四驱车，遥控飞机改装成我都不认识是啥东西的男人！

高国彬：我是把用坏的手机，充电器拆掉，然后把里面的零件拿出来慢慢研究。

hjpotter：都留着盒子在论坛上卖，现在看到大多数二手商品都能第一时间分析出其价格，然后在秒与不秒之间痛下抉择，最后发现被人捷足先登了！

甲骨文：我倾向于卖掉，但一直懒得卖，然后就都变成废物了。

胡明明：坏掉的电子产品恐怕很多人不会去修补，不如当做一件藏品收藏起来，这样的东西反映了人类电子产业的发展历程，也记录了自己生活的一些点滴，很有意义。至于淘汰掉的，可以自己DIY或者就给自己的小辈，比如说IPHONE4淘汰掉了，给自己的孩子当做一个游戏机，具体怎么样，还得自己把握。



周礼斌：我的老旧电脑配件、手机等都是转手卖给电脑城的维修商和二手贩子了。看过一些废物DIY的作品，但作为一个普通青年感到力不从心（文艺青年们可以尝试下）。虽然知道那些二手贩子拿到废旧电子产品后未必会“做好事”，其实如果有健全有效的废旧电子物品回收再利用机制的话，还真是我等普通大众的福音。

Sting：至少DIY这件事，是一定需要先锻炼动手基本功的。几年前我曾经买了一包二十几个微动开关，觉得怎么都能把之前乱点击的那些贵重鼠标修好了吧。结果是所有的鼠标都被我焊坏了

潇瑶容與zkkpal：果断拆了！事实证明这种方式蛮有助于对数码产品有些较深了解的。|| 世界：鼠标双击左键变右键右键变左键，反复地变左键变右键直到扔进垃圾桶。

大众软件果然棒：在很多国家，随意丢弃旧家电、数码产品都可能受到巨额罚款。而我国相关的法律法规，只针对一次性消费品的生产和销售有严格规定，个人随意处理废弃物的行为没有任何限制。希望通过本期特别策划的专题，唤醒大家的节约环保意识，让闲置物品变废为宝，循环再利用。

本期游戏话题：#大软话题#如今越来越多的单机游戏加入了DLC的内容，有人大声叫好，认为DLC可以让不同玩家各取所需；但也有人抱怨DLC的泛滥已经导致“一个游戏被拆成好几份来卖”，使玩家无法充分享受游戏的乐趣。面对DLC的是与非，身为玩家的你是怎么看的呢？

hjpotter：在游戏碟中内置，只是要花钱买个激活码激活的那种DLC要坚决抵制——说的就是你，CAPCOM！这是对玩家的不尊重，明摆着抢钱。还有些补完结局的DLC，比如《质量效应3》，说白了也是将游戏应有的内容再拿出来骗一部分钱。但有些游戏（如《黑手党2》）的DLC内容很丰厚，为了丰富游戏体验买也不是不可以。

王侨：“大老粗”好是好，让故事更完整了，不过拿来坑钱就不太好了，不过有钱玩正版的也不在乎这几个子儿。

萝莉控才是王道：DLC确实有自己的优势，但要拒绝那些拆开游戏卖DLC以此获利的厂商。



高国彬：像《战地3》，没有那么多的DLC，玩家的数体验还真没有那么好。真正愿意付费的才不在意多几个子，盗版玩家就更不在意了。

周礼斌：自从万恶的DLC被“发明”以来，在“基础”游戏没有大幅降价的情况下，将传统的资料片内容拆成几份卖，使得购买一份“完整的游戏”所花费的金钱比以往多了许多，影响了玩家的游戏体验。其背后有各种原因，如现今的游戏开发费用上涨，游戏开发周期变长等，但我认为还是其商人的逐利本质导致了DLC的泛滥。

菜鸟竟然：其实从某个角度上来说，现在的单机已经与我国人民喜闻乐见的“网游”出现合体之势，所以所谓的DLC其实和网游的新版是一样的。毕竟一个游戏的可玩度需要不断的扩充才会有人玩。否则掏大把的银子晚上十几个小时就完蛋谁都会觉得不值。

吾人乃是急速冷却：DLC应该都是些新内容新形式，比如蛮火的玩家自制的那个DLC《d day》，这是好事啊，可要是炒冷饭或者是把剧情拆了再补完的形式就太可耻了。

大众软件果然棒：看来大家都很反感类似首日发售游戏就光盘内置DLC或硬性分拆游戏内容作为DLC售卖的这些赤裸裸的骗钱行为啊！归根到底，DLC是一种作为游戏背景补充又相对于主线剧情独立的存在，它让游戏的结构更丰满，延长了游戏寿命。如果只是拆分游戏来推出DLC赚钱，这种本末倒置的行为受到玩家声讨也就不出人意外了。

编辑部的故事

Joker：国庆长假大家都出去玩了么？小编本来打算和打击分享一下出游乐趣，但无奈Joker国庆期间连续受到感冒和咳嗽的冲击导致在家宅了7天，这真是个悲剧，不过我们最敬爱的椅子居士可是出去玩了呦，下面就来和Cross一起去首钢工业遗址公园看看吧。

边走边看：首钢工业遗址公园游记

■椅子居士 Cross

早就听说首钢工业遗址公园开放了，一直没机会去，直到十一黄金周的到来，正好天公作美秋高气爽，于是径直来到西长安街延长线的尽头，走入昔日的首钢工业区，如今这里已成为免费（无需门票）休闲放松的好地方。尽管时值旅游黄金周，但是这里却是格外的清静。在正对厂门的宽阔大路上只能偶尔看到两三个路人，路边的月季园里更是杳无人迹，只有满园盛开的月季花。

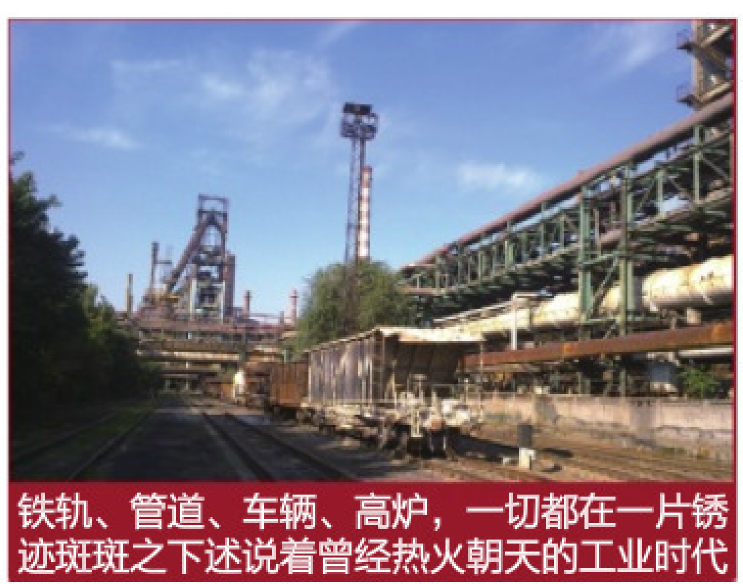
忽见一白色公交站牌，它的外型很标准很规范，就是上面什么都没有，一个空白的站牌却很“正式”地伫立在路边，让我怀疑难道这里面还通公交不成？

就真有一辆公交从身边驶过——58路。真是没想到啊没想到，第一个没想到是这厂区之大超过了我的预估，第二个没想到是这里面真的有公交，早知道我就不用走那么多的路了，唉……

不一会几条锈迹斑斑铁轨出现在眼前，在其中一条铁轨上还停放着一长列各种形状的车辆，每部车都差不多有几十吨的重量。几个挎着相机的年青人正在那些奇怪的车辆上爬上爬下，摆出各种扭曲的姿势力图让自己与那些工业时代的庞然大物完美地融合在一起。我能够感受到他们攀附其上时的兴奋与活力，他们的快乐感染了我，让我已经走得有些疲惫的双脚又获得了某种能量，在交叉的铁轨间跳跃，踩着黝黑的枕木，继续走……

继续走，一位美丽的新娘子出现在眼前，哦，那巨大的铁水罐车将是她和新郎官儿最棒的婚纱照道具——哪个影楼都没有，只有这里才有。

一旁有一家三口带着娃在铁轨上做游戏，两个大人牵引着一个小孩摇摇晃晃地在铁轨上行走，指着那些奇怪的“火车”回答着一个又一个的“为什么”，温暖的阳光撒在他们身上，真的很美好啊……


铁轨、管道、车辆、高炉，一切都在一片锈迹斑斑之下述说着曾经热火朝天的工业时代


在我看来，这部65吨级的铁水车最具象征意义

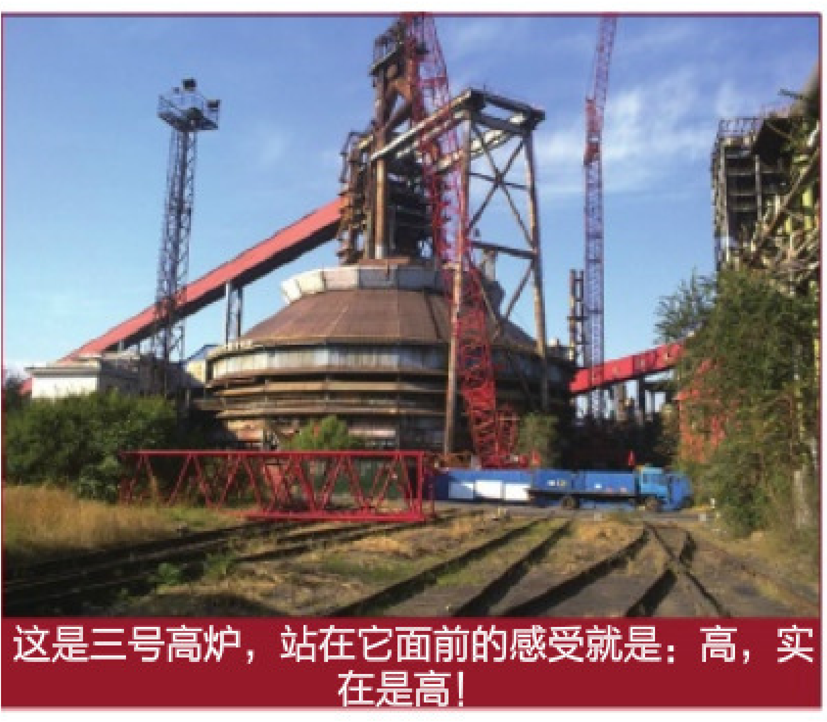

这部260吨鱼雷罐车当年是专门用来运水的——铁水


生锈的铁轨穿行在“高锅”之间，一直延伸到草丛深处，让人不由得产生一种神秘感

沿着蜿蜒的铁轨，深入厂区内部。这里静得出奇，看不见一个人，只有野草丛生，砂石遍地，还有纵横的钢管，锈迹斑驳的钢架和高炉。本想钻到那些钢铁建筑的最里面一探究竟，然而一块“危险，请勿靠近”的牌子让我打消了念头——嗯，一人在外行走，还是安全第一吧。

行走间，来到一座仿古牌楼前，只见上书“群明生辉”四个金字，想必这就是群明湖了，据说以前这就是个冷却用的水池子。穿过牌楼，走过一座石桥，眼前这水池子还真是有够大啊，如今改造成湖，周围建设亭台楼阁，绿树成荫，与各色工业建筑交相掩映，却也是一道蛮不错的风景。湖中还建有拱桥和回廊，在回廊的一端挂着一块小木牌，上面写着“邓小平同志光辉的历程连环画”，走进回廊后就可以看到在每一道梁上都有一幅绘有邓小平同志的绘画，可以边走边看。走到中部还可以登上二层居高观望，整个回廊中没有多少游客，有几位老人坐在廊边晒着太阳，还有两个小孩在廊道间追跑打闹，偶尔也会有三两名游客在回廊中慢慢走过。望向湖对岸，那边应该是个舞台，在背景上有两个非常巨大的汉字——首钢。据说晚上会有灯光节的活动，不过现在夕阳的余辉还在天边，一切都还如同那平静的湖水一般安静。P


这里还有更多的鱼雷罐车，以及斑驳的沙石路

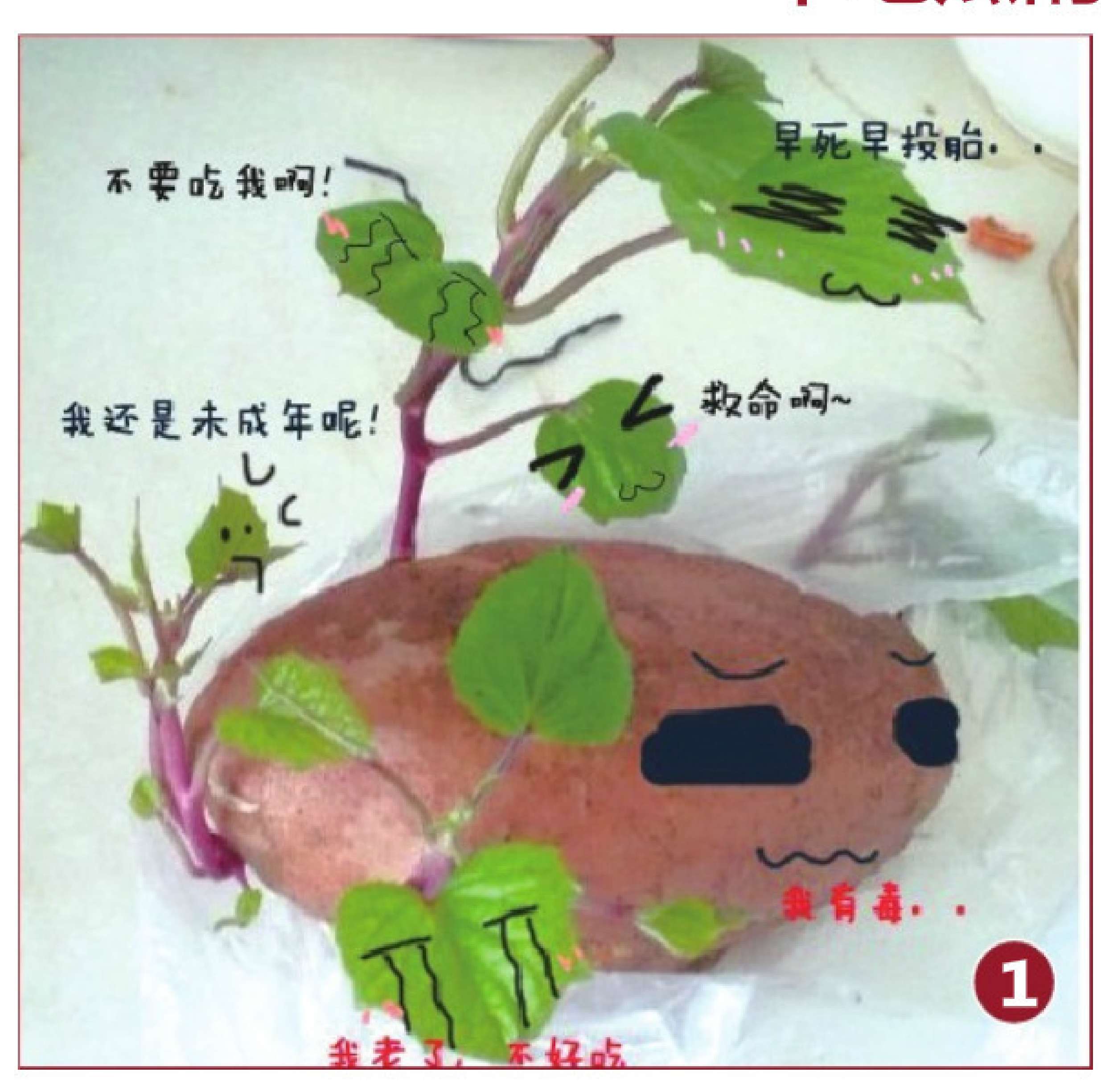

这是三号高炉，站在它面前的感受就是：高，实在是高！


群明湖，昔日炼铁用的冷却水池，如今湖光倒映，亭台楼阁与工业建筑映衬其中，远处即是京城著名仙山——石景山

Joker：而编辑部的另外一位神人在假期间则干了另外一种事情，种地瓜！什么你们不信！看下去！Oracle的行动力不是我们这些凡人可以预知的……

一个地瓜的另一种命运

■晶合果农 Oracle





为了改善我混乱的生活规律和生物钟，上个月老妈过来住了几天，买了一堆平时我压根懒得做的菜。老妈深知我秉性，临走的时候千叮咛万嘱咐，一定要把剩下的吃掉。然后……它们全部坏掉了，只剩下一个红薯凭借着先天的种族优势一直坚持着。

就这么过了半个月，有一天我突然想起来，觉得不能辜负老妈一片希望，打算让那个红薯实现自己的价值——被我





吃掉。然而，当我把它从超市购物袋拿出来的时候，赫然有几根茎从红薯表皮钻出来，舒展开了几片叶子（图1）。

要知道在北京这么干燥的气候下，这个红薯在那里晾了半个多月，居然还能长出成型的叶子，这一点比只会发绿生芽的土豆君强不少啊。出于对生命的敬畏，我找了个碗，把红薯放进去，倒水淹至一半，看看还能有什么变化。

其实我原本是不抱什么希望的，甚至以为它会直接在水里烂掉。结果第二天，红薯就长出了两条长长的根，贪婪地吸收着水分，并很快长出了更多的叶子。（图2）。

半个月后，已经枝繁叶茂了（图3）。

但和下面错综复杂的根部比起来，就完全小巫见大巫了（图4）。

热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜

排名	软件名称	投票数
1	QQ	2642
2	迅雷	2583
3	WinRAR	2153
4	QQ拼音输入法	2079
5	暴风影音	1961
6	谷歌浏览器Chrome	1903
7	360安全卫士	1872
8	搜狗拼音输入法	1781
9	阿里旺旺	1622
10	MS Office 2013	1573

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年10月

编辑点评：没想到阿里旺旺也跻身入新一期的关注排行榜。QQ在即时通讯类软件的垄断实在是太过强势，以至于笔者前不久听到一则笑话："你的阿里QQ号是多少？"当然，在细分的市场下，还是能找到新的机会，阿里旺旺、飞信、多玩YY均是如此。

《大众软件》硬件关注排行榜

排名	硬件名称	关注率
1	Windows 8平板电脑	12.55%
2	Windows Phone 8手机	11.07%
3	下一代游戏主机（PS4、XBOX720）	9.59%
4	NVIDIA 6系列显卡	9.23%
5	固态硬盘	6.64%
6	安卓5.0设备	6.52%
7	头戴式移动智能设备	6.27%
8	游戏型高性能笔记本	4.80%
9	索尼PSV掌机	4.43%
10	Intel Ivy Bridge处理器	4.26%

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年10月

编辑点评：山雨欲来风满楼，况且这场暴雨还是来自于软件巨头微软。搭载Windows 8的平板电脑和手机已进入到市场中，对iPhone和安卓审美疲劳的用户可以有新的选择了，根据已经得到的各种信息，它们应当不会让尝新的用户失望。

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）

排名	付费版	免费版
1	Mapbar Navi	密友
2	Ultra Contact	Vintique
3	CHLocation	啪啪-让照片会说话
4	Office Assistant Pro	Tips & Tricks
5	Pinyin	音乐大恶斗
6	高德导航HD	Phone+免费电话
7	WhatsApp Messenger	搜狗地图
8	WeicoPro 微博客户端	新浪彩票官方合作版
9	手机GPS追踪器	音乐猎手
10	来电（归属地+增强）	Splashtop 2

数据来源：App Annie · 2012年10月22日

编辑点评：对手机传统功能进行增强的软件依旧是iPhone上最热卖的类别，这期榜单上至少有4个软件与此相关。免费榜上的"密友"则是这期的一个新亮点，它针对新浪微博开发，用户可以将自己的微博仅公开给"密友"查看，在意隐私的用户不妨一试。

国内Android软件排行榜

排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	高德地图
2	手机QQ2012	蜗牛电视
3	PPS影音	风行电影
4	快播	MX视频播放器
5	百度手机输入法	万圣节小猫动态壁纸
6	酷狗音乐播放器	Chrome
7	千千静听	无觅阅读
8	UC浏览器	谷歌翻译
9	腾讯手机管家	蘑菇街
10	新浪微博	Path

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年10月

编辑点评：阅读已经成为移动互联网重要的用户需求之一。相比与其它产品，阅读类产品更加轻便，也更易使用。榜单中的"无觅阅读"便是一个基于社交型内容聚合网站而开发的阅读软件，可根据用户的阅读兴趣自动推荐具有阅读价值的文章。

2012年第3季度中国平板电脑市场份额排名榜

排名	平板电脑品牌	市场份额
1	苹果	71.42%
2	联想	10.52%
3	壹人壹本	3.61%
4	三星	3.53%
5	宏碁	3.03%
6	华硕	1.74%
7	台电	0.96%
8	蓝魔	0.53%
9	爱国者	0.29%
10	摩托罗拉	0.26%

数据来源：易观智库 · 2012年10月

编辑点评：暂且不去讨论刚刚杀入的微软平板，在入榜的品牌中，最值得注目的应当是壹人壹本和三星，其原因在于这二者都依靠设计上的创新打开了市场。事实上，在国内的商务平板市场中，这两个品牌的销售量正占据着前两名，市场永远欢迎细分和创新。

2012年8月影音播放软件日均覆盖人数排名

排名	软件名称	日均覆盖人数（万人）
1	迅雷看看	2933
2	QVOD	2877
3	暴风影音	2098
4	QQ音乐	1974
5	酷狗	1752
6	iTunes	1582
7	酷我音乐盒	1126
8	百度影音	994
9	千千静听	612
10	Windows Media Player	526

数据来源：iResearch · 2012年10月

编辑点评：值得注意的是，这份榜单中产品之间的差距并不如其它榜单巨大——即使是最后一名，其使用人数也能达到第一名的1/6。这充分说明了影音播放软件之间各有优缺点，并不存在一款压倒性优势的软件，这已经是一个相当成熟和稳定的市场。P



第十届中国国际网络文化博览会

10TH China International Digital Content Expo

2012年12月14日-17日　全国农业展览馆新馆

网络 · 游戏 · 动漫 · 音乐

Web

文化力量　创意未来

Cultural power　Creative future

2012年12月14日-17日（星期五-星期一）

December 14-17, 2012 (Friday-Monday)

全国农业展览馆新馆

National Agriculture Exhibition Center

联系地址 \ Contact Address: 北京市朝阳区朝阳门外北大街乙12号天辰大厦1302室 Room 1302,Tianchen Building,B12 Chaoyangmen North Street,Chaoyang District,Beijing,China.　邮政编码 \ Postal Code：100020

电 话 \ Telephone：010-6551 8652 \ 6551 8653 \ 6551 8671 \ 6551 8672　传真 \ Fax：010-6551 8679

E - mail: wangbohui@digichina.org.cn　联系网址 \ Contact Website：www.digichina.org.cn

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





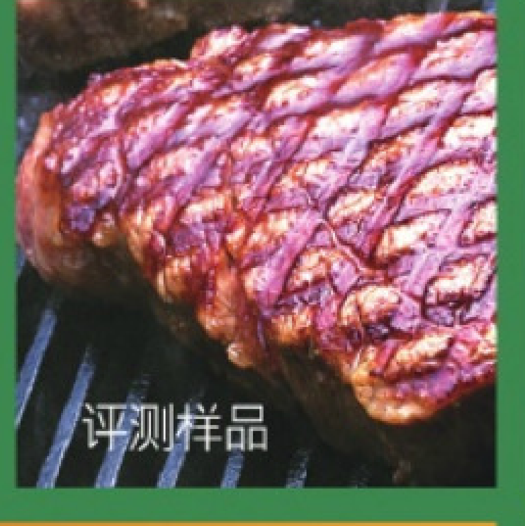
SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊



强档攻略



评测室



评测样品



放松



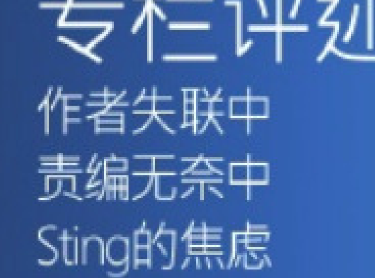
Desktop



抓狂的专题组



小憩



专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑



写作



灵感



最佳应用



出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：¥7.00元
定价：~~¥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN